JEAN MARKALE

EDIZIONI MEDITERRANEE

IL DRUIDISMO

RELIGIONE E DIVINITÀ DEI CELTI

Orizzonti dello spirito 157

Collana fondata da Julius Evola

JEAN MARKALE

IL DRUIDISMO

Religione e divinità dei Celti

Edizione italiana a cura di Gianfranco de Turris

Traduzione di Carmine Fiorillo

EDIZIONI MEDITERRANEE

In copertina: il dio Cernunnos
(pannello del calderone di Gundestrup, Danimarca, II secolo a.C.)

Finito di stampare nel mese di settembre 1991

INDICE

INTRODUZIONE
ALL'EDIZIONE ITALIANA

Singolare sorte quella dei Celti (e quindi dei Druidi) in Italia. Scarsissima la produzione di tipo « scientifico » (storia delle religioni, etnologia, letteratura), sino agli Anni Ottanta essi erano conosciuti dal grande pubblico in modo distorto tramite due aspetti del tutto particolari: da un lato, attraverso i fumetti con il personaggio di *Asterix il Gallo*, che, grazie ad una pozione magica del druido del villaggio riesce a mettere in scacco Cesare e Roma, tipico esempio inconscio del « revanscismo » francese; dall'altro, attraverso la politica spicciola, essendo la cosiddetta « croce celtica » (la croce inscritta nel cerchio propria del cristianesimo celtizzato) uno dei simboli di organizzazioni « tradizionali », in specie giovanili.

Due immagini che per l'uomo della strada, il quale si accontenta dell'impatto immediato che dà l'esteriorità, volevano dire accettare alcune caratteristiche più superficiali (l'antiromanità, la « destra »), magari anche tra loro contraddittorie, comunque senza andare maggiormente a fondo, senza cercare di capire *cosa* fosse il Druidismo, *chi* fossero i Celti, in *cosa* risultassero simili o si distinguessero dalle altre razze indo-europee. E soprattutto *perché*, nonostante fossero stati assorbiti dal Cristianesimo (cosa che Roma invece non aveva fatto), nonostante di questo popolo e di questa religione non sia rimasto quasi nulla, essendo la trasmissione dei loro insegnamenti di tipo orale, se non dei reperti archeologici e quanto di essi riportano gli avversari (gli autori classici greci e romani, gli scrittori cristiani), abbiano lasciato dopo di loro una suggestione tale che ancora oggi se ne percepiscono gli echi.

Certo, in questa suggestione c'è anche un aspetto, che riguarda le apparenze: la scarsità d'informazioni, il mistero che avvolge i drui-

di, i loro riti e le loro credenze, tutto ciò, nota Jean Markale, ha stimolato l'immaginazione di una società e di una cultura occidentali per molte ragioni in crisi, piene di dubbi sulle scelte effettuate. Ma c'è anche qualcosa di più profondo: « Il druidismo », egli scrive nella conclusione di questo libro, « è stato certamente una delle più grandi e delle più esaltanti avventure dello spirito umano, tentando di conciliare l'inconciliabile, l'individuo e la collettività, Dio e la creatura, il Bene e il Male, il Giorno e la Notte, il Passato e il Futuro, la Vita e la Morte, ragionando secondo termini *eterologici* e speculando arditamente sul *Divenire* che è movimento perpetuo in un tempo che è stato abolito ».

In poche parole ecco sintetizzate le ragioni di quel fascino che va più a fondo, forse inconsciamente, oltre la superficialità. Il druidismo fu una religione allo stesso tempo *sociale* e *monista*, respingendo ogni e qualsiasi forma di dualismo, anche quello che appare più evidente per il mondo odierno, tecnologico e pragmatico, come fra reale ed irreale, secondo il pensiero aristotelico; una religione che si fondava sull'individuo e sull'accettare esso la piena responsabilità delle proprie azioni, in ogni campo, dalla politica alla morale; una religione che si fondava sul rapporto diretto con la *natura;* una religione che non respingeva il *corpo,* e quindi interpretava il sesso come il punto di congiunzione fra due mondi grazie all'energia che può sprigionare e che può essere utilizzata per « attraversare il ponte » che li collega.

Tutto ciò contrasta in maniera netta e stridente con il tipo di convenzioni oggi comunemente accettate, con una società in cui ancora non si è riusciti a conciliare la collettività e l'individuo, in cui si postula una separazione insanabile fra Reale e Immaginario, Storia e Mito, in cui la Natura viene da secoli sfruttata in maniera indiscriminata, in cui il sesso è tanto banalizzato da comparire in ogni angolo di strada, in ogni edicola, in ogni sala cinematografica, e l'atto che ad esso si accompagna divenuto la soddisfazione di pochi minuti, se non addirittura fonte di pericolo e di morte, in cui l'irresponsabilità più completa e totale, in alto e basso, è la regola generale e accettata. È ovvio allora che una civiltà ed una religione che hanno espresso idee tanto diverse dalle attuali, abbiano attratto chi si trova a vivere con un certo disagio la vita dei nostri giorni.

Negli Anni Ottanta, a differenza dei precedenti, vi è stata una riscoperta della tradizione celtica, quasi solo però a livello letterario.

E questo si capisce, in quanto essa è venuta insieme alla riscoperta e rivalutazione dei miti e delle fiabe, cioè della narrativa popolare e folklorica sino a quel momento posta all'indice da una intellettualità dalle vedute unilaterali. Ci si è mossi su tre direzioni. È stato tradotto moltissimo materiale mitico e favolistico che era stato ignorato anche se firmato da scrittori come Katharine Briggs, James Stephens e il Premio Nobel W.B. Yeats. Un'altra serie di iniziative è stata quella della volgarizzazione di epopee classiche ad opera di specialiste come Melita Cataldi, Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini, veramente benemerite in questo settore. Infine, vi sono stati autori italiani, come ad esempio Giuseppe Conte, che hanno scritto romanzi e poesie ispirandosi alla mitologia celtica.

Negli Anni Ottanta si è dunque cercato di recuperare un tempo perduto a causa dell'ottusità e dell'ostracismo di una cultura che a sua volta aveva finalmente perso la propria « egemonia » totalizzante (come è stato autorevolmente detto), ma poco o nulla si è fatto sul piano della saggistica, fosse essa scientifica o divulgativa. Una seria via mediana fra queste due esigenze è apparsa la presente opera di Jean Markale, noto e fecondo specialista di storia, mitologia e letteratura celtica, ancorché non di formazione « accademica », e già noto nel nostro paese per la traduzione di due dei suoi molti testi: *Eleonora d'Aquitania* e *I celti e la civiltà celtica,* entrambi presso Rusconi.

Lo sforzo di sintesi di una materia complessa quanto sfuggente, di analisi dello scarso materiale documentario a disposizione, di deduzione in base e quanto si sa, effettuato da Markale è notevolissimo e l'uso di strumenti interpretativi e d'indagine messi a disposizione dall'opera di personalità come Georges Dumézil e Mircea Eliade lo porta a conclusioni sorprendenti per quanti usano ancora basarsi su luoghi comuni che hanno ormai fatto il loro tempo.

Markale parte dalla più lontana antichità e, facendo riferimento soprattutto a quanto della civiltà dei Celti e dei Druidi dicono gli autori classici (in specie Cesare), compie una seria e verosimile ricostruzione delle tradizioni, delle divinità, dei riti e della metafisica di questo popolo, giungendo a presentarci il druidismo come una possibile « tradizione occidentale perfettamente adatta ai popoli dell'Europa ». Il druidismo, religione sociale, è morta con la civiltà celtica ed inutili sono gli sforzi delle organizzazioni neo-druidiche, specie in Francia e in Gran Bretagna, tese a farlo rivivere sul piano pratico, ma, dice Markale, esso potrebbe indicare una delle « vie » — proba-

bilmente quella più adatta a noi — tale da condurre verso la verità, in un'epoca di crisi spirituale ed esistenziale come la nostra, invece di altre non adeguate alla nostra mentalità di europei e di occidentali. Questo libro offre tutte le informazioni ed i punti di riferimento necessari per orientarsi e farsi un'idea sul nostro passato, *a contrario* sul nostro presente e in prospettiva forse anche sul nostro futuro.

Roma, ottobre 1990

GIANFRANCO DE TURRIS

PREFAZIONE

A partire dall'anno 52 prima della nostra èra, gli abitanti della Francia e dell'Europa occidentale hanno dimenticato chi siano stati. Hanno anche dimenticato, a dire il vero, ove si collochi il sito della loro disfatta di fronte al razionalismo del conquistatore Giulio Cesare, nell'occasione proconsole, ma profondamente convinto di essere uno di quei re del mondo al cui cospetto, un giorno, si sarebbe inchinata universalmente la posterità. Alesia? Località sconosciuta. Ed è, tuttavia, proprio colà che tutto cambia direzione (1). Attraverso la prospettiva ed i rischi della conquista, una mentalità mediterranea, edificata sulla credenza nell'universalismo e sulla logica del terzo escluso, si è venuta lentamente ma sicuramente a sostituire ad una condizione di spirito barbara, spirito ricco di sensibilità, capace di ragione dialettica, e fiducioso nell'azione individuale in seno a comunità umane forse più instabili, più fragili, ma certo più umanamente calorose. Gli abitanti dell'Europa occidentale hanno dimenticato che essi erano i figli dei Celti e quando ebbero coscienza di essere stati abbindolati dagli oratori latini, esperti nell'arte di trarre in inganno grazie a sofismi di forma inappuntabile, si precipitarono verso il cristianesimo, credendo di scoprirvi elementi che potessero alimentare la loro fiamma interiore, a dire il vero mai spenta. Ahimè!, non fu certo meglio (2). Non soltanto non si sapeva più dove si trovava l'Alesia di Vercingetorige (3), ma non si conoscevano più neppure le

(1) Alesia, città della Gallia, celebre per la definitiva vittoria di Cesare su Vercingetorige (52 a.C.). Apparteneva al paese dei Mandubi, territorio che si estendeva sino ai confini dei Sequani ad Est e degli Edui a Sud. Entro questo territorio, infatti, era parso sin dal secolo XVII che dovesse cercarsi il sito di Alesia, che venne indicato nel monte Auxois, alle falde del quale sorge ora il villaggio di Alise St. Reine, nel dipartimento della Costa d'Oro. Tuttavia a questa interpretazione si oppongono i recenti studi di A. Delcroix che ha individuato Alesia nell'attuale Alaise, nel dipartimento del Doubs, località più rispondente alle descrizioni di Cesare. Con la vittoria di Alesia si decisero le sorti della Gallia dai Pirenei al Reno e alla Britannia (N.d.T.).

(2) Cfr. Jacques Ellul, *La subversion du Christianisme*, Le Seuil, Paris, 1983.

(3) Cfr. J. Markale, *Vercingétorix*, Hachette, Paris, 1981.

vie aperte dall'autentica tradizione spirituale che i Celti avevano alimentato ed esaltato.

Questo oblio, questo « perdere la testa », per riprendere un'espressione cara ad Alfred Jarry, venne avvertito dagli uomini di buona volontà che, nel corso del ventesimo secolo, attraverso le mutazioni di una società che stava oltrepassando gli ultimi stadi della decomposizione, cominciarono a domandarsi se l'Occidente non si fosse avviato su una falsa rotta privilegiando l'aspetto materiale a detrimento di quello spirituale. Posto in questi termini, si tratta di un falso problema, nella misura in cui la materia e lo spirito non sono che le due facce di una stessa realtà. Ma il fatto è questo: avendo « perso la testa » nella certezza di aver smarrito le radici profonde del proprio spirito, gli Occidentali, talora delusi da una forma di cristianesimo che non risponde più alle loro aspettative, hanno la tendenza a rifugiarsi nelle filosofie del non-essere di cui le religioni orientali fanno largo uso. Per quanto apprezzabile possa essere, un tale modo di procedere non risolve niente; l'Oriente possiede la sua logica, il suo sistema di valori, che non sono necessariamente gli stessi appartenenti alla nostra cultura. Al contrario, pare proprio che la mentalità orientale sia fondamentalmente in opposizione con la condizione di spirito occidentale, e ciò sia detto senza alcun giudizio di valore. C'è il rischio, dunque, che vi sia incomprensione, sincretismo artificiale, e illusione, conducendo il tutto in una posizione assai scomoda che non risponde in alcun modo alla speranza che si nutriva di scoprire la « vera via ». Bisogna, innanzitutto, capacitarsi di un fatto: non esiste la « vera via », si hanno piuttosto delle vie la cui meta può essere identica, ma le cui formulazioni sono differenti. E poi, soprattutto, bisogna diffidare dell'inclinazione per l'esotismo. Si crede sempre di trovare altrove ciò che non si vede in sé, adorno dei mille colori del disorientamento. Quando Lanza del Vasto scriveva *Pèlerinage aux Sources*, non sapeva che avrebbe provocato una così vasta emigrazione verso i miraggi orientali. E i viaggi a Katmandu (4) non sono sempre costruttivi, e neppure suscitati dalla luce interiore.

(4) Città capitale del Nepal, situata nella fertile valle del sacro fiume Bagmati, ai piedi dell'Himalaya. Fondata nella prima metà del secolo VIII, acquistò subito importanza perché si trovava sulla via da Patna (India) a Tsangpo (Cina) (N.d.T.).

Perché cercare altrove ciò che esiste in se stessi? I pellegrini di Katmandu, e simili, hanno buon gioco nel rispondere che non vi è più tradizione occidentale e che il solo mezzo di uscirne è quello di comprendere la tradizione orientale, la sola che resta. Bisogna dire che non hanno fatto molti sforzi per cercarla, questa tradizione occidentale, e che si è d'altronde messa gran cura nel mascherarla, nell'occultarla, ad esclusivo beneficio del cristianesimo giudaico-romano. E, tuttavia, essa esiste, è alla nostra portata, e sono sufficienti poche cose perché sia visibile. Basta sbarazzarsi dei partiti presi e da posizioni scontate completamente sterili. Esiste, questa tradizione occidentale, ferita da secoli di rigetto, persino da lotte, ma perfettamente giovane, e pronta ad alimentare coloro che le si vogliono rivolgere. È ben vero che ciò richiede certi sforzi, in particolare una ricerca personale, una *ricerca*, all'inizio della quale non si è neppure certi di scoprire il misterioso ingresso del castello del Graal. Risulta tanto più semplice aggrapparsi ad una istituzione gerarchizzata, normalizzata, che fornisce ogni garanzia, assai rassicurante in quanto molto solida. In tutte le stazioni vi sono delle panchine per sedersi. Si può anche rimanervi delle ore a guardare i treni che passano.

La scoperta della tradizione occidentale passa attraverso la conoscenza del nostro passato culturale, l'autentico passato culturale e non quello che si insegna nelle scuole dopo secoli di egemonia mediterranea, il quale, in ultima analisi, non è che il passato dell'Antichità greco-romana classica più o meno adeguata ai gusti del giorno. Prima del disastro di Alesia, vi era qualcosa di diverso, vi era un altro sistema di valori, una diversa percezione del reale, un altro modo di pensare e di sentire, una diversa concezione dello spirito. Tutto ciò non è scomparso dall'oggi al domani. Ne rimangono non soltanto le vestigia che potrebbero essere classificate nei musei o nelle biblioteche, ma semi viventi che non chiedono che di essere seminati.

Giacché di semi si tratta. E questi semi possono dare frutti diversi da quelli attualmente conosciuti. E questi frutti saranno necessariamente differenti dai frutti che precedettero la romanizzazione: il tempo non è più lo stesso, e la società è evoluta in modo irrimediabile. Sarebbe assurdo voler ricostituire il druidismo, religione dei Galli e dell'insieme dei Celti, facendone una religione attuale. Essendo il druidismo ad un tempo l'archetipo della società celtica e la sua emanazione, ogni tentativo di questo genere sarebbe come andare contro gli stessi grandi principi druidici e alimenterebbe una totale

confusione negli spiriti. Disgraziatamente è quanto si è verificato: il druidismo ha talmente infiammato le immaginazioni che, per il fatto stesso di essere mal conosciuto, è divenuto un punto di cristallizzazione per tutti i fantasmi di una spiritualità in attesa. In verità, si conoscono i druidi e il druidismo soltanto per sentito dire, ciò che permette i peggiori romanzi *feuilletons* con questo soggetto. « La religione dei Galli è ad un tempo poco conosciuta e mal conosciuta. È poco conosciuta perché i documenti che la riguardano sono ben lungi dall'essere stati riuniti e classificati », diceva Henri Gaidoz, fondatore de *La Revue celtique*, nel 1879 (5). Oggi si conoscono molti più documenti e sono stati meglio classificati. Ma resta ancora molto da fare prima di scoprire chi erano i druidi e in cosa consisteva il druidismo.

Henri Gaidoz fa in effetti notare che, conoscendo assai male la religione dei Galli, si è avuta un'eccessiva tendenza a considerarla *soltanto* come un sistema filosofico, eliminando ogni aspetto rituale e persino magico. « Si è chiamato questo sistema, e di conseguenza la religione dei Galli, con il nome di *druidismo*, parola formata in questo secolo sulla base del nome che i Galli davano ai loro sacerdoti: questa parola non corrisponde ad alcuna realtà storica ». Bisognerebbe rettificare un poco questo giudizio, precisando che il termine « druidismo » è stato già impiegato dagli Irlandesi del Medio Evo per designare in modo assai vago ciò che aveva rapporto con i druidi, e che questo termine, per i nostri contemporanei, abbraccia tutto l'insieme della sfera religiosa celtica, speculazioni intellettuali, pratiche culturali o magiche, credenze diverse, scienze profane o definite tali, che rientrano nel campo di competenza dei sacerdoti celti. Ma è esatto che la parola *druidismo* rimane molto nebbiosa nella misura in cui designa non soltanto un sistema religioso, ma una vasta tradizione intellettuale, tecnica e spirituale, comune a tutti i popoli celti, caratteristica delle società celtiche, e andata persa, così sembra, non per colpa della romanizzazione — che l'Irlanda non ha mai conosciuta —, ma a causa del cristianesimo. In un certo senso, il *druidismo* è l'insieme delle concezioni religiose, intellettuali, artistiche, sociali e scientifiche dei Celti, prima che questi si convertissero alla religione cristiana.

(5) *Encyclopédie des Sciences religieuses.*

Un tale rilievo ha conferito al *druidismo* le sue lettere di nobiltà. Ma siccome non siamo informati quasi per nulla sul contenuto reale di questo sistema, bisogna pur convenire che tutte le supposizioni sono possibili. A partire dalla fine del XVIII secolo, allorché, in Gran Bretagna e in Bretagna, si è creduto di ritrovare nei fantasmi di qualche illuminato la « verità » sul *druidismo*, l'immaginazione ha preso a galoppare, e le maggiori elucubrazioni sono state espresse o scritte sulla religione dei Celti. La verità obbliga a dire che, fino a questi anni più recenti, si è molto più sognato il *druidismo* di quanto in effetti lo si sia realmente ritrovato. Sembra, effettivamente, che il druidismo sia proprio morto, sprofondato nelle tenebre, o dissolto in un cristianesimo assai specifico, il cristianesimo degli Irlandesi e dei Bretoni. Tuttavia, siccome le religioni non scompaiono mai completamente, ne rimane qualcosa, e particolarmente nel modo in cui gli Occidentali, soprattutto i contadini, vivono la propria spiritualità. Come dice ancora Henri Gaidoz, nel 1879, « scacciati dai templi, gli dèi gallici si sono rifugiati nelle nostre campagne ». Nel 1985, questa affermazione è ancora valida.

Ecco perché era necessario esplorare l'universo un po' nebuloso del druidismo. Ne rimane qualcosa, non soltanto nelle nostre campagne, ma in alcune testimonianze che sono irrefutabili. Bisogna ancora far conoscere queste vestigia e queste testimonianze. Ed è lo scopo di questo libro.

J. M.

1.

I DRUIDI

Ciò che meglio conosciamo del druidismo concerne i druidi stessi. Non si tratta di un paradosso: in quanto personaggi essenziali delle differenti società celtiche che si sono succedute in Europa occidentale, essi sono stati descritti sia dagli storici e dagli storiografi dell'Antichità classica così come dai Celti insulari allorché questi ultimi cominciarono, sotto l'influenza del Cristianesimo, ad utilizzare la scrittura per conservare le loro tradizioni ancestrali. Conseguentemente, possediamo a proposito dei druidi documenti incontestabili, alcuni dei quali risalgono a tempi molto lontani e che assai spesso sono contemporanei dei druidi stessi. E vi è un abisso tra queste descrizioni che, pur essendo frammentarie, non per questo possiedono minor valore storico, e l'iconografia romantica, così tenacemente diffusa nella nostra epoca, e che, come immagine del druido, fornisce quella di un gran vecchio barbuto e capelluto, aureolato di una luce sovrannaturale, che raccoglie maestosamente il vischio con il suo falcetto d'oro, vaticinando senza sosta in mezzo alla tempesta, o mentre sacrifica delle vittime umane su immensi altari di pietra, altrimenti detti *dolmens.*

È necessario cominciare ogni studio sul druidismo con una demistificazione. L'immagine romantica del druido è il risultato della nostra ignoranza. Certo, in mancanza di documenti, la fantasia dei poeti ha trovato soluzioni che avevano il merito di essere commoventi e che soddisfacevano il gusto del meraviglioso. Rientra nel più rigoroso diritto dei poeti inventare ciò che non esiste, e nessuno ne ha certo voluto a Chateaubriand per aver così magnificamente dato vita al personaggio della *druidessa* Velléda. Disgrazia vuole che gli storici, talvolta debitamente accreditati e spesso in buona fede, abbiano preso per oro colato i deliri dell'epoca romantica e soprattutto i desideri di questi « antiquari » della fine del XVIII secolo, quelli che oggi vengono chiamati « celtomani », e per i quali tutto ciò che era celtico era bello, grandioso, sublime, univer-

sale. Il sogno romantico passava attraverso la riscoperta — reale o immaginaria — di un passato autoctono, e dunque celtico. I druidi vi occupavano un posto di rilievo, poiché erano ritenuti i detentori dei segreti più temerari del pensiero celtico. Di qui la loro valorizzazione e il ruolo che gli si è tentato di far svolgere.

L'aspetto più significativo è che, in effetti, i druidi sono al centro della società celtica, la quale, senza di essi, non si spiega e rimane incomprensibile. Essi erano realmente i detentori dei « segreti celtici ». Erano la cerniera intorno alla quale si articolavano la vita, la morte e i miracoli di questi popoli ancor oggi mal conosciuti, e che, in mancanza di meglio, vengono chiamati « celtici », pur sapendo che si tratta di un conglomerato di individui di origini diverse riuniti nel quadro di una civiltà unica, su un territorio che si estende dalla Boemia alle Isole britanniche e dalla pianura del Po alle foci del Reno, con delle propaggini nell'Europa dell'Est ed in Asia Minore. Questa civiltà celtica è d'altronde più complessa di quanto non s'immagini.

In effetti, essa è unica, ma è molteplice, simultaneamente nello spazio e nel tempo. All'epoca di Cesare, vale a dire nel I secolo prima della nostra èra, i Gàlati dell'Asia Minore, quantunque costituissero un gruppo omogeneo, sono integrati in un quadro di vita ellenistica, i Galli della Cisalpina (pianura del Po) sono divenuti cittadini romani, quelli del Narbonese (Gallia del Sud) sono dei viticultori, dei mercanti o dei legionari romani, quelli della Gallia Celtica (tra la Senna e la Garonna, più la Svizzera) sono divenuti degli agricoltori e hanno abbandonato, nella stragrande maggioranza, il sistema della monarchia, quelli del Belgio (tra la Senna e il Reno) sono in procinto di divenire degli agricoltori ma hanno conservato più degli altri la loro condizione di popoli guerrieri. Quanto ai Bretoni dell'Isola di Bretagna, sono più allevatori che agricoltori ed hanno conservato maggiormente le loro antiche tradizioni, come pure il sistema della monarchia. E, ancor più ad Ovest, i Gaelici d'Irlanda, che non parlano affatto la stessa lingua degli altri, si distinguono profondamente: mai toccati dalla romanizzazione, evolvono come in un vaso chiuso e rimangono profondamente attaccati ad una società pastorale che manterranno d'altronde più tardi, attraverso il Cristianesimo, fino al XII secolo. Per di più, la civiltà celtica appare, in modo visibile, intorno al V secolo prima della nostra èra. Sul continente essa scompare a poco a poco, inglobata nella sintesi gallo-romanica a partire dalla conquista della Gallia da parte di Cesare. Nell'Isola di Bretagna perdura invece fin verso il VI secolo dopo Cristo. Repressa dagli In-

glesi e dai Sassoni, rimane ancor oggi, in una certa misura, nel Galles e nella Bretagna armoricana. In Irlanda, malgrado le vicissitudini della Storia, non ha mai cessato di esistere. Queste considerazioni testimoniano della complessità del fenomeno.

Vi sono, peraltro, tratti comuni a questa civiltà e che ritroviamo simultaneamente nel tempo e nello spazio. Innanzitutto, essa consiste in una tradizione trasmessa di generazione in generazione, all'inizio unicamente per via orale, poiché i Celti proibivano l'uso della scrittura. È poi un modo di vita, caratterizzato dalla pratica dell'allevamento, presto integrata da quella di un'agricoltura molto concorrenziale grazie ad utensili in ferro perfezionati, dato che i Celti erano eccellenti metallurgici. È, inoltre, una lingua, di origine indo-europea, all'inizio unica e che si scinde in seguito in due rami, il gaelico e il britannico (gallico, cornico, bretone, gallese). È infine un sistema filosofico, giuridico, metafisico e religioso, comune a tutti i Celti senza eccezione fino alla cristianizzazione, e questo sistema è quello che noi chiamiamo oggi il « druidismo ».

Ciò porta a parlare dell'importanza dei druidi nella vita celtica. E diciamo subito che il loro ruolo non è soltanto religioso. La testimonianza di Cesare è essenziale al riguardo: « In tutta la Gallia, si onorano in particolare due classi di uomini, giacché la plebe è appena considerata al rango degli schiavi... Di queste due classi, una è quella dei druidi, l'altra è quella degli *equites.* I primi vegliano sulle cose divine, si occupano dei sacrifici pubblici e privati, regolamentano ciò che concerne la religione. In gran numero i giovani vengono ad istruirsi presso di loro, e beneficiano di una grande considerazione. In effetti, sono essi a metter fine a tutte le controversie, pubbliche e private, e quando un crimine sia stato commesso, quando vi sia stato un omicidio, quando si abbia contestazione al riguardo di una eredità o su questioni di confine, sono essi che decidono, che valutano i danni e che comminano le pene. Se un individuo o un popolo non accettano la loro decisione, essi interdicono loro i sacrifici, castigo che, presso i Galli, sembra essere il più grave... Tutti questi druidi sono comandati da un capo unico che esercita su di essi la suprema autorità... I druidi hanno costume di non andare in guerra e di non pagare imposte, così come fanno gli altri Galli. Essi sono dispensati dal servizio militare e da ogni altro obbligo » (*De Bello Gallico,* VI, 13).

Si possono talvolta mettere in dubbio le affermazioni del proconsole romano, soprattutto quando egli giustifica la sua politica, o quando sorvola sulle proprie sconfitte. Ma, in questo caso, ciò che riferisce sui

costumi dei Galli sembra basarsi sulle migliori fonti. Egli conosceva i Galli, si circondava volentieri dei capi tribù, chiacchierava con tutti coloro che potevano procurargli delle informazioni sull'avversario. All'inizio della sua spedizione in Gallia, Cesare si era assicurato la collaborazione del capo atrebate Commios, che d'altronde egli aveva imposto come re degli Atrebati (1) e dei Morini, e conosceva molto bene il druido del popolo degli Edui (2), Diviziaco, che aveva fatto suo alleato contro il capo Dumnorix, il fratello di Diviziaco. E per poco che si voglia riflettere sulle prerogative e i privilegi che Cesare attribuisce ai druidi, c'è da rimanere sconcertati: sono i druidi che detengono la quasi totalità dei poteri spirituali e temporali nella società dei Galli. A ciò si aggiunga il fatto segnalato da numerosi testi epici irlandesi, e cioè che il re, in una assemblea, non aveva il diritto di parlare prima del druido, e si avrà allora un'idea della onnipotenza dei druidi.

Ciò detto, tutto il contesto presenta una struttura indo-europea. Senza in alcun modo far riferimento ad una nozione di razza, poiché si tratta di strutture sociali, le popolazioni galliche rientrano proprio nel sistema della Tripartizione (3). Cesare è categorico: in queste popolazioni vi sono tre classi, una delle quali, la plebe, è insignificante. Rimangono le altre due, gli *equites* che sono i guerrieri, e i druidi. E si tratta di una classe, non di una *casta*, cosa questa che è importante da segnalare.

(1) Antico popolo della Gallia belgica che aveva sede nell'attuale Artois e la cui capitale era Nemetacum (oggi Arras). Ebbe contatti con Cesare al tempo delle sue vittorie sulla lega belgica e da lui ottenne una forma di governo assai liberale (N.d.T.).

(2) Potente popolazione della Gallia celtica che abitava il territorio compreso tra la Loira e la Saona e che aveva per capitale Bribatte, importante centro minerario. Vi si professava il culto della dèa Bribacte. Il benessere degli Edui e la loro posizione strategica generarono invidie nei popoli vicini, specialmente i Sequani e gli Arveni. E perciò gli Edui, quando i Romani fondarono la provincia della Gallia Narbonese, nel 121 a.C., chiesero ed ottennero l'alleanza romana. Sequani ed Arveni allora si allearono al re germano Ariovisto che, penetrato in Gallia, vinse gli Edui. Il capo dei vinti, Diviziaco, recatosi a Roma, chiese aiuto al Senato (63 a.C.). E fu Cesare, già vincitore degli Elvezi, che, passato nella Gallia, sconfisse Ariovisto. Ma la fedeltà degli Edui verso i Romani fu di breve durata perché nel 52 a.C. parteciparono alla rivolta generale delle Gallie, poi soffocata da Cesare. Nell'epoca imperiale il paese degli Edui fece parte della provincia gallica detta Lugdunese: Bibratte decadde come capitale, sostituita da *Augustodunum* (oggi Autun) (N.d.T.).

(3) È la nota tesi della Tripartizione funzionale elaborata dallo studioso francese Georges Dumézil (1898-1986), secondo cui la società dei popoli indo-europei era strutturata verticalmente secondo tre funzioni: la sacerdotale, la regale-guerriera, la lavorativa. Cfr. tra i suoi libri tradotti in italiano: *Mito e epopea* (Einaudi, Torino 1982), *Gli dèi sovrani degli indoeuropei* (Einaudi, Torino 1985), *L'ideologia tripartita degli indoeuropei* (Il Cerchio, Rimini, 1988) (N.d.C.)

In effetti, secondo il parere di tutti gli storici delle religioni, i druidi sono gli equivalenti celtici dei Bramini indiani e dei Flamini (4) romani, anche se il loro nome è completamente differente (Bramini e Flamini sono linguisticamente apparentati). Orbene, è noto che i Bramini vengono reclutati esclusivamente in base alla nascita all'interno di una casa normale conseguenza delle credenze induiste che riguardano il ciclo delle reincarnazioni, e che i Flamini romani costituivano un collegio al quale si poteva accedere esclusivamente per cooptazione. Al contrario, i druidi non formavano una classe chiusa: chiunque, che fosse membro di una famiglia reale, o guerriero, o artigiano, o pastore, o agricoltore, fosse anche schiavo, poteva accedervi — non fosse che in una categoria inferiore — a condizione di aver seguito degli studi lunghi e approfonditi. Si diveniva insomma druidi ad un tempo per vocazione e per noviziato. La religione cristiana, per più di un titolo erede della religione druidica (5), saprà conservare memoria per quanto concerne il reclutamento dei suoi sacerdoti.

Così, come accade per tutto il clero di struttura indo-europea, quantomeno agli inizi, la classe sacerdotale druidica aveva come missione quella di organizzare e di amministrare ad un tempo le cose divine e le cose umane. Gli attuali Bramini, a causa dell'evoluzione storica e delle vicissitudini della società indiana, di questa missione hanno conservato soltanto il suo aspetto spirituale, abbandonando il potere politico a sistemi sempre più laici. Ed è di laicizzazione che bisogna parlare a proposito dei Flamini e del ruolo minore che essi hanno svolto nella Repubblica romana. In effetti, se, al momento della monarchia romana, il *rex* era il capo indiscusso della dimensione sacra e di quella profana, si è giunti assai presto, in Roma, a tener conto delle contingenze tra il potere temporale e il potere spirituale: la laicità è stata effettivamente inventata dalla Repubblica romana, quantunque, paradossalmente, vi si sviluppasse una religione di pura forma, nettamente nazionalista e civica, alla quale erano integrati i grandi corpi dello Stato. Per quanto concerne i druidi, dato che essi sono scomparsi, assorbiti nella romanità e nel

(4) Flamine (*flamen*): in Roma, il sacerdote addetto al culto di una particolare divinità dalla quale prendeva nome. Vi erano Flamini maggiori (di Giove, di Marte, di Quirino) e minori. I Flamini maggiori erano eletti dal popolo. Il più importante era il *Flamen Dialis*, o Flamine di Giove, che aveva diritto al littore, alla *sella curulis*, alla *toga praetexta* (N.d.T.).

(5) Cfr. J. Markale, *Le Christianisme celtique et ses survivances populaires*, Editions Imago, Paris, 1983.

cristianesimo, non è possibile dire alcunché su una ipotetica evoluzione del loro statuto. Ma una cosa è certa: non esisteva, nella società celtica, alcuna sfumatura tra il sacro e il profano. A dire il vero, la questione non si poneva neppure. Il fatto che, durante la cristianizzazione dell'Irlanda, sono quasi esclusivamente i re e i *fili*, vale a dire gli eredi dei druidi, a divenire vescovi o abati, cumulando i poteri temporali e spirituali, è insomma la prova assoluta di questo monismo che è talvolta difficile da comprendere considerando quella che è la nostra attuale mentalità.

Bisogna comunque ammettere che la denominazione *druidi* è assai vasta ed ingloba numerose specializzazioni. Sarebbe ridicolo voler paragonare un druido gallico e un sacerdote cattolico del XX secolo, soprattutto nei paesi dove è in vigore la separazione tra Chiesa e Stato. In qualche modo, possiamo trovare una certa equivalenza tra il druido e un prete di villaggio nel XIX secolo, prima delle leggi sull'insegnamento primario obbligatorio e la comparsa dell'insegnante laico. Giacché, se il druido è un sacerdote, egli è anche ben altra cosa. E, all'interno della classe druidica, esistono molte distinzioni. Gli autori greci e latini ne avevano piena consapevolezza, quantunque sembri che non avessero per niente compreso con esattezza le sottigliezze di queste distinzioni e del sistema gerarchico. Talvolta chiamavano i druidi « filosofi », talaltra « maghi », ciò che non risulta essere proprio la stessa cosa. Si parla anche di « poeti cantanti » e di « indovini ». E Diodoro Siculo (6) precisa che non poteva compiersi alcun sacrificio senza l'assistenza di uno di questi « filosofi ».

1 - IL NOME DEI DRUIDI

Ogni volta che gli autori dell'Antichità classica hanno parlato dei druidi, lo hanno fatto con una certa ammirazione. In nessun caso gli storici greci o latini li hanno confusi con degli stregoni di bassa estrazione. L'eduo Diviziaco, già menzionato da Cesare, viene citato anche da Cicerone il quale si vanta di averlo conosciuto e di aver discusso con lui:

(6) Diodoro Siculo (Agira in Sicilia, I secolo a.C.), storico; visse a Roma ai tempi di Augusto; scrisse una storia universale (40 libri), pervenutaci, parzialmente, dai più antichi regni dell'Africa e dell'Asia sino all'inizio della guerra gallica: *Bibliotheca* (N.d.T.).

« Sosteneva di conoscere le leggi della natura, ciò che i Greci chiamano fisiologia, e prediceva l'avvenire, sia con vaticini, sia con argomentazioni congetturali » (*De Divinatione*, I, 40). Gli autori più tardi si spingono anche più lontano: Ammiano Marcellino (XV, 9) (7) mette i druidi in rapporto con i discepoli di Pitagora, Ippolito di Roma (*Philosophumena*, I, 25) (8) afferma che essi hanno studiato assiduamente la dottrina di Pitagora, mentre Clemente Alessandrino (*Stromata*, I, XV, 71) (9) riferisce una tradizione secondo la quale Pitagora era allievo ad un tempo dei Bramini e dei Galati, in altre parole dei druidi galati.

Il rapporto fra i druidi e Pitagora, in un senso come nell'altro, sembra altamente improbabile, ma questa tradizione testimonia di una certa parentela tra il pitagorismo e il druidismo, *quantomeno secondo quel che i Greci potevano comprenderne*. Ed è noto che essi lo hanno mal compreso. Tuttavia, il fatto stesso di riconoscere al druidismo il valore di un sistema filosofico assolutamente onorevole, è in realtà l'aspetto importante della questione. Anche se la loro comprensione era incompleta, persino erronea (per diverse cause: mancanza di informazioni precise, differente sistema di logica, opposta mentalità, partito preso di sincretismo), i Greci si sono meravigliati che dei Barbari abbiano potuto possedere una tradizione filosofica e religiosa di un'alta levatura intellettuale ed anche spirituale. Ciò non ha impedito loro, come pure agli autori latini, di dimostrarsi assai confusi quanto alle funzioni dei druidi e alle loro denominazioni.

Abbiamo visto che venivano loro attribuite le funzioni di *filosofi*, di *maghi* e di *poeti cantanti* (bardi) (10). Ma, come dice Cicerone, dato che essi si dedicano all'arte augurale, sono anche dei *vates*, e da quest'ultimo termine, il neo-druidismo contemporaneo, di cui avremo modo di parlare, ha creato la parola *ovate*, che significa semplicemente « indovino », e designa il grado inferiore dei partecipanti ad una assemblea

(7) Ammiano Marcellino (Antiochia c. 330 - Roma c. 400), storico romano, greco di origine, militò nell'esercito dell'imperatore Giuliano; compose la sua prima opera (*Storie*) in 31 libri, dal principato di Nerva alla morte di Valente (96-378), continuazione degli *Annali* di Tacito (N.d.T.).

(8) Ippolito di Roma (m. 235-236), teologo ed esegeta cristiano, discepolo di S. Ireneo, morì martire in Sardegna. *Confutazione di tutte le eresie* (N.d.T.).

(9) Clemente Alessandrino (Alessandria c. 150 - c. 212), filosofo cristiano della scuola alessandrina; pagano convertito, accentuò il carattere teologico-filosofico della scuola, sostenendo l'unità e la continuità tra filosofia e gnosi cristiana (N.d.T.).

(10) Poeta popolare dei Germani e dei Galli; poeta patriottico (N.d.T.).

druidica (*gorsedd*). E Cesare, sempre a proposito di Diviziaco, impiega il termine *sacerdos*, ciò che definisce il druido come un autentico « sacerdote », non soltanto nel significato latino, ma nel significato attuale attribuito universalmente a questa parola. Altrove si tratterà di *aeditus*, vale a dire di sacerdote guardiano e assistente di un tempio dedicato ad una divinità particolare, l'equivalente di un curato di parrocchia, o ancora, in Bretagna, di un « vicario parrocchiale », il quale è canonicamente il vero responsabile del santuario. E se la parola *magus* è impiegata da Plinio e da qualche altro autore per tradurre il termine druido, ciò avviene senza connotazione dispregiativa: i « maghi » d'Assiria o del Vicino Oriente non erano soltanto degli stregoni, ma anche dei sacerdoti, degli astronomi (in realtà astrologi, giacché l'osservazione scientifica si confondeva con la speculazione astrologica), degli studiosi, dei filosofi e degli indovini. E per la maggior parte degli autori dell'Antichità, i druidi sono del pari « medici » e « teologi » che si presentano come equivalenti dei « Saggi » della Grecia o dell'Oriente. Sono a volte *semnótes*, il che li apparenta molto di più ai sacerdoti delle religioni misteriche, che cominciarono a invadere il mondo greco-romano, che non agli amministratori della religione di Stato come era in effetti quella di Roma. Bisogna ugualmente segnalare il termine *eubages* o *euhages*, che designa la categoria dei druidi-indovini. Si ritrova questo termine in Ammiano Marcellino che traduce in latino il greco Timagene: in effetti, *eubages* è una cattiva trascrizione di un gallico *vates* (passato tale e quale in latino) con la mediazione di un greco *ouateis*.

Esiste tuttavia una denominazione druidica sulla quale si è avuto modo di discutere a lungo. Si trova nell'ottavo libro dei *Commentari* di Cesare, quello scritto da Hirtius (11), ma preso come un nome proprio di persona: *gutuater*. Il termine è attestato da quattro iscrizioni gallo-romane, una volta considerato come un nome proprio (a Puy-en-Velay) e tre volte come un nome comune. In un caso, la formula *gutuater Martis* non lascia alcun dubbio: si tratta di un sacerdote votato a Marte, sostituendo quest'ultimo una divinità gallica della guerra. *Gutuater* è dunque una indicazione di funzione sacerdotale. La parola non ha niente di misterioso, giacché vi si ritrova il termine *gutu*, letteralmente « voce », e il

(11) Nome di una *gens* romana, di cui è tra i più noti A. Hirtius, amico di Cesare, autore dell'ottavo libro del *De Bello Gallico*, caduto presso Modena nella battaglia vittoriosa contro Antonio (N.d.T.).

termine *ater* (o *tater*, apparentato alla radice indo-europea del nome padre). Egli è il « Padre della Voce », o il « Padre della Parola », in altri termini un sacerdote incaricato della predicazione o incaricato di pronunciare delle invocazioni, lodi o satire (12) di natura nettamente magica. In quest'ultima accezione, la funzione trova il suo equivalente in Irlanda.

Giacché l'Irlanda, grazie ai preziosi manoscritti del Medio Evo che ci hanno trasmesso in larga parte i resoconti epici pagani dei Gaeli, costituisce un complemento particolarmente ricco e particolarmente essenziale per completare le nostre informazioni sui druidi. Ciò che importa d'altronde non è l'età dei manoscritti stessi, essendo stati questi ultimi elaborati dall'XI al XV secolo, e in alcuni casi anche più tardi: essi sono generalmente dei « rifacimenti » o nuove trascrizioni di manoscritti più antichi. E siccome, in Irlanda, è la classe druidica che è stata cristianizzata per prima, sarebbe davvero sorprendente che le informazioni fornite dai monaci cristiani non siano state per niente attinte ad una buona fonte, vale a dire alla tradizione pagana orale ancora assai vitale nei primi secoli del cristianesimo. E in tale contesto, per poco che si vogliano considerare le contingenze, tenuto conto del meraviglioso epico e dei simboli mitologici, i druidi appaiono nella loro complessità, ma anche nella totalità delle loro funzioni. Di qui altre numerose denominazioni ancorché talvolta difficili da definire con esattezza.

Il termine generico della classe sacerdotale è *drui*, rigoroso equivalente della parola gallica trascritta come *druis* da Cesare, e *druida* dagli autori posteriori. Ma è ben evidente che il gaelico *drui* designa, come in Gallia, un uomo che appartiene alla categoria superiore di questa classe sacerdotale. Nel momento in cui il cristianesimo è apparso in Irlanda, sembra che il termine *drui* abbia perso la sua importanza, designando soltanto una categoria inferiore unicamente dedita alla stregoneria. È la seconda categoria, quella dei *vates*, che appare allora come la più prestigiosa. In effetti, al *vatis* gallico corrisponde il *file* (plurale *fili* o *filid*) irlandese, ma con tutte le funzioni nobili dell'antico druido. Ciò non vuol dire che prima della cristianizzazione i *fili* abbiano prevalso sui druidi propriamente detti; ciò testimonia soltanto di uno stato di fatto, nel IV

(12) Nell'accezione latina, *satira*, improvvisazione di mimi, poi componimento letterario in origine misto di prosa e di versi e di vario contenuto. Come *carmen*, nella forma peculiare che rivestì presso i Romani a cominciare da Lucilio, poté esser detta a ragione da Quintiliano (X, 1, 93) un genere letterario tutto romano (N.d.T.).

secolo, durante la predicazione di San Patrizio in Irlanda. E, nella categoria dei *fili*, compaiono numerose denominazioni, corrispondenti alle diverse specializzazioni.

Vi è prima di tutto il *sencha* (parola che sarà spesso utilizzata come nome proprio, al pari del *gutuater* gallico) che è essenzialmente uno storico, un annalista, incaricato di mantenere e di diffondere la tradizione storica o filosofica, o ancora di pronunciare l'elogio degli eroi. Vi è poi il *brithem* che svolge la funzione di giudice, di arbitro, di legislatore, di ambasciatore. Lo *scelaige* è specializzato nei racconti epici o mitologici. Il *cainte* è analogo al *gutuater*: è il maestro del canto, magico ben inteso, ed ha il compito di pronunciare le invocazioni, le esecrazioni, le benedizioni e le maledizioni. Questo autore di satire svolge un ruolo importante in numerosi racconti epici irlandesi e i suoi poteri sono segnalati come temibili. Vi sono, infine, il *liaig*, una sorta di medico che utilizza le piante, la chirurgia e le pratiche magiche, il *cruitire* che è un arpista la cui musica è di carattere magico (si tratta talvolta di musica che fa piangere, che fa ridere, che fa dormire o che fa morire), e il *deogbaire*, che è un coppiere: ma sembra proprio che quest'ultimo abbia conoscenza delle sostanze non soltanto inebrianti, ma allucinogene.

La specializzazione divinatoria è assunta dal *faith*, parola che è l'esatto corrispondente dal gallico *vatis*. Ma rimangono dei punti oscuri circa l'appartenenza del *faith* alla categoria dei *fili*. Non si può decidere se il *faith* era un *file*, ed è verosimile che si sia verificato un cambiamento con la cristianizzazione: la predicazione era mal vista dai cristiani ed è possibile che sia stato al momento in cui i *fili* si sono convertiti che hanno abbandonato la funzione divinatoria, quest'ultima essendo recuperata da una categoria inferiore che non beneficiava più, nella nuova società, dello statuto sacerdotale. Questa ipotesi è suffragata dal fatto che i druidi propriamente detti, al momento della cristianizzazione, erano tenuti lontani dal sacerdozio istituito da San Patrizio e dai suoi successori. Insomma, i *fili*, una volta battezzati — e di solito ordinati sacerdoti e consacrati vescovi —, hanno abbandonato le funzioni del druidismo che erano le più sospette, se non le più contrarie allo spirito cristiano. Ma a causa di ciò, la nostra informazione è incompleta.

Si noterà anche che i bardi non compaiono in questa nomenclatura, quantunque la parola *bard* esista in gaelico e sia stata usata per designare ulteriormente dei poeti e dei cantori popolari. Il bardo irlandese aveva uno statuto fisso? Faceva realmente parte della classe sacerdotale? Probabilmente, se lo si confronta con la Gallia e anche con il Galles

dove l'istituzione bardica si è conservata anche in età molto tarda, sino alla fine del Medio Evo, nel quadro cristiano. In effetti, presso i Galli, e in una certa misura presso i Bretoni armoricani, è il bardo che è divenuto l'erede del druido, mentre in Irlanda è il *file* che ha svolto questo ruolo.

Tutti questi nomi che servono a designare le diverse categorie funzionali all'interno della classe druidica non devono tuttavia farci dimenticare che l'appellativo essenziale rimane la parola « druido ».

E bisogna proprio dire che questo nome è stato sottoposto a dura prova. Le forme moderne, *druide* in francese, *druid* in inglese, *derwydd* in gallese e *drouiz* in bretone-armoricano, sono tutte dotte ricostruzioni che non risalgono affatto ad un periodo più lontano della fine del XVIII secolo. La parola popolare, che risulta dalla logica evoluzione della lingua, è *draoi* in gaelico moderno, che significa « stregone », e *dryw*, « reuccio », in gallese contemporaneo, essendo andato perso tale termine nel vocabolario bretone-armoricano. Queste dotte ricostruzioni sono state compiute sul termine più anticamente accertato, quello impiegato da Cesare, e che è latinizzato in *druis* (genitivo *druidis*), al quale corrisponde strettamente l'antico gaelico *drui*.

Queste osservazioni sono di grande importanza, giacché rappresentano la prova che il druidismo, e conseguentemente i druidi, sono scomparsi nella memoria popolare in quanto istituzione religiosa, e ciò dopo molti secoli. Solo l'Irlanda e il Galles ne hanno conservato un vago ricordo che testimonia d'altronde di una formale svalutazione. È altamente significativo che l'evoluzione semantica dell'antico irlandese *drui* abbia condotto al significato di « stregone »: ciò è da mettersi in rapporto con la disaffezione che si è prodotta in Irlanda, durante la cristianizzazione, a proposito dei druidi, degradati al rango di maghi di second'ordine, a vantaggio dei *fili* che hanno trovato — o conservato — la loro collocazione in seno alla società celtico-cristiana. È dunque impossibile scoprire, come vogliono certi esegeti pur animati da buone intenzioni, una qualsivoglia menzione dei druidi in un racconto o in una canzone della tradizione popolare, soprattutto nella Bretagna armoricana (13). Un tale tentativo dipende dal più puro delirio celtomaniacale.

(13) È disgraziatamente il caso di coloro che insistono nell'affermare che il *Barzaz-Breiz*, di Hersart de La Villemarqué, soprattutto i primi canti della raccolta detti « storici », sono autenticamente popolari. Da una parte, oggi sappiamo, attraverso la critica interna del testo bre-

Ciò detto, nessuno vieta di porsi delle domande al riguardo del significato della parola « druido ». Da molti secoli, si è adottata, senza riflettere, l'etimologia che ne fornisce Plinio il Vecchio (*Hist. Nat.*, XVI, 249) in un passaggio celebre in cui egli parla della venerazione dei druidi per il vischio e per l'albero che lo porta, vale a dire la quercia. E Plinio aggiunge: « Essi non compiranno alcun rito senza la presenza di un ramo di questo albero al punto che sembra possibile che i druidi derivino il loro nome dal greco ». Se ne è concluso che la parola druido provenisse dal greco *drus*, « quercia », e questa spiegazione, che è dura a morire, si ritrova ancora in certe opere per altro serie del nostro secolo.

Si tratta di una simbologia analogica, costruita sopra una semplice somiglianza e rafforzata dal ruolo effettivo della quercia nella religione druidica. Gli autori greci e latini hanno fatto grande uso di questo genere di etimologia, e ugualmente gli autori del Medio Evo. Quanto poi alle innumerevoli etimologie popolari, esse sono tutte dello stesso ordine, e talvolta queste ultime istituiscono una sottile relazione che la linguistica pura tende ad eliminare. La cabala fonetica è una realtà, e bisogna sempre diffidare di ciò che si nasconde dietro un ragionamento in apparenza aberrante. Ma in questo caso, la relazione tra la parola druido e il greco *drus* è inesistente (14). D'altronde, perché il nome dei druidi galli

tone, che questi canti « miracolosamente ritrovati » nella memoria popolare bretone sono stati composti prima in francese e goffamente tradotti in seguito in bretone. D'altra parte, La Villemarqué aveva molto talento e nobili intenzioni: voleva dare alla Bretagna l'equivalente di ciò che si trovava, nei manoscritti del Medio Evo, nel Galles e in Irlanda. Per questa ragione, forse partendo da frammenti di canzoni popolari, egli ha intessuto, mescolato, sviluppato ciò che aveva a cuore, plagiando di sfuggita tutto ciò che conosceva dei bardi gallesi. Il primo canto del *Barzaz-Breiz* è presentato da La Villemarqué come un dialogo tra un bambino e un druido. E La Villemarqué ne fa una sorta di catechismo della saggezza druidica. Si può perdonare tutto a La Villemarqué che era un grande poeta, ma che dire di coloro che si sforzano contro ogni logica di dimenticare la frode (che La Villemarqué ha d'altronde confessato al termine della sua vita in una lettera al suo detrattore François-Marie Luzel)? Il presunto dialogo del bambino e del druido, che La Villemarqué intitola *Ar Rannou*, « le Serie », è una manipolazione di un canto popolare autentico, *Gosperou ar Raned*, « i Vespri delle Rane », una sorta di litanie mnemotecniche frequenti nella tradizione popolare, e di cui possediamo molte versioni bretoni. Non si tratta, evidentemente, di un qualsivoglia « druido », e se la parola vi si trovava, dovrebbe essere stata aggiunta. Ciò non vuol dire che « i Vespri delle Rane » non contengano alcune reminiscenze di una tradizione druidica, quantunque ciò risulti assai problematico; ciò significa semplicemente che è difficile, per non dire impossibile, ritrovare i druidi in un canto popolare. E che dire del gioco di parole tra *Rannou* e *Raned*? La Villemarqué era dunque così innocente?

(14) Si è andati anche più oltre in questo campo: volendo evitare a Gesù di essere ebreo,

dovrebbe derivare da una parola greca? A rigor di logica, dovrebbe invece essere di origine celtica. Orbene, « quercia » in gallico si dice *dervo* (si tratta di una delle rare parole galliche di cui siamo certi), *daur* in gaelico, *derw* in gallese, *derv* (collettivo, *dervenn* al singolare, *deru* nel dialetto del Vannes) in bretone armoricano. È davvero difficile agganciare a queste parole il termine « druido » nelle sue diverse forme.

Per di più, il testo di Plinio è assai confuso. Il Naturalista non dice espressamente che l'origine è la parola greca *drus:* i druidi traggono il loro nome dal greco, ed è tutto. Sono i commentatori successivi che hanno in effetti deciso questa etimologia, e vedremo che, in fondo, e contrariamente a quanto si pensa, Plinio il Vecchio non era molto lontano dalla verità.

In effetti, se ci si riferisce alla forma proposta da Cesare, *druides*, che suppone un singolare *druis* al nominativo, ed anche alla forma irlandese *druid*, la parola non può che risalire ad un antico celtico *druwides* che può scomporsi facilmente in *dru*, prefisso accrescitivo di significato superlativo (che si ritrova nell'aggettivo francese *dru*, folto, fitto, forte), e in *wid*, termine apparentato alla radice indo-europea del latino *videre*, « vedere », e del greco *idein*, ugualmente « vedere » e « sapere ». Il significato è dunque perfettamente chiaro: i druidi sono i *molto veggenti* o i *molto sapienti*, ciò che sembra conforme alle diverse funzioni che sono loro attribuite.

Orbene, i celebri scolii (15) che si trovano nel manoscritto de *La Farsaglia* di Lucano (16), scolii assai preziosi perché ci forniscono utili informazioni sui Galli e sui loro costumi, al riguardo danno un'indicazione che corrobora la tesi di Plinio: i druidi « sono chiamati secondo gli alberi perché abitano delle foreste remote » (17). Si potrà notare che il passo de *La Farsaglia* su cui si esercita il talento dello scoliaste (18) è

se ne è fatto un Celto, cosa normale poiché egli era *galileo*, e dunque galato o gallico (essendo i due termini due varianti di una stessa parola). Rabelais si faceva abbondantemente beffe di questo genere di etimologie, in particolare con Gargantua (« *que grand tu as* » — letteralmente: « che grande tu hai », sottintesa la gola), e la Beauce (« *que beau ce!* », che bello!).

(15) Voce dotta, da una parola greca che significa « glossa »: chiosa, annotazione (N.d.T.).

(16) Marco Anneo Lucano (Cordova 29 - Roma 65), poeta latino. Nipote di Seneca, fu amico e poi avversario di Nerone, che ne ordinò la morte. Iniziò il genere dell'epopea storica. Scrisse molte opere, ma ci rimane solo il poema *La Farsaglia*, in 10 libri, sulla guerra tra Cesare e Pompeo (N.d.T.).

(17) J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, I, p. 50.

(18) Chiosatore, annotatore antico di antichi poeti (N.d.T.).

quello che concerne una grande foresta, vicina a Marsiglia, dove i druidi officiavano all'aria aperta in santuari che sono i *nemeton*, vale a dire delle radure sacre. Si noterà anche che non si tratta di quercia, ma di alberi in generale. Ed è quanto in realtà dice Plinio il Vecchio.

Ciò conduce ad una curiosa constatazione: nelle lingue celtiche esiste un innegabile legame tra la parola che significa scienza e quella che significa albero, in gallico *vidu* (la cui radice darà *koed* in gallese e nel bretone del Vannes (19), *koad* negli altri dialetti bretoni). Si tratta di una semplice omonimia? O si tratta ancora una volta di cabala fonetica? Gli studiosi della lingua e della storia celtica parlano unicamente di una omonimia. Ma come spiegare allora, in altre tradizioni indo-europee, questa stessa ambiguità, in particolare a proposito dell'Odino germanico? Odino-Wotan (in sassone Woden) risale ad un antico *Wothanaz* attestato da Tacito, e i germanisti vi vedono la radice *wut* che significa « passione sacra », e dunque « scienza totale », che rientra alla perfezione nel carattere attribuito all'Odino delle saghe nordiche, egli che è divenuto volontariamente guercio per essere magicamente veggente, e che è il signore delle « rune », vale a dire delle iscrizioni magiche, incise come per caso su dei pezzi di legno, allo stesso modo in cui i druidi autori di satire irlandesi incidevano gli incantesimi sui rami, soprattutto di nocciolo e di tasso. Giacché la radice *Wut* presenta una parentela davvero straordinaria con il nome germanico del legno riconoscibile nell'inglese *wood.* D'altronde, uno dei poemi dell'*Edda* scandinava ci descrive Odino appeso ad un albero (rituale sciamanico che si ritrova nell'Irlanda pagana) e che si libera con la forza delle rune che egli suscita. Wotan-Odino è il dio del Sapere, il dio-mago per eccellenza, che ci fa pensare a Gwyddyon, figlio della dèa Don, eroe della quarta parte del *Mabinogi* gallese (20). Orbene, il nome di Gwyddyon, se pure è da riferirsi ad una radice *gwid* che significa « scienza » (bretone-armoricano *gwiziek*, « sapiente »), può altrettanto bene derivare dalla radice del *vidu* gallese, nel significato di albero (e divenuto *coit* in medio-gallese prima di assumere la forma *coed*). Se Odino-Wotan e Gwyddyon sono legati ad un tempo all'idea di scienza e all'albero, proprio essi che sono de-

(19) Vannes, del dipartimento del Morbihan, vicino all'Oceano, a 469 chilometri ad ovest di Parigi; abitanti: Vannetais (N.d.T.).

(20) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, seconda edizione, Payot, Paris 1975, pp. 59-76. Tr. it. in: *Saghe e leggende celtiche*, Oscar Mondadori; Milano 1987. Ne esiste anche una versione romanzata: *I Mabinogion* di Evangeline Walton, Garzanti-Vallardi, Milano 1980 (N.d.T.).

gli autentici dèi-druidi, non è inverosimile ritenere che il nome dei druidi possieda questa stessa ambivalenza. Le relazioni tra la scienza, soprattutto la scienza religiosa o magica, e gli alberi non hanno niente che possano stupirci. Il mito fondamentale dell'Albero della Conoscenza impregna le tradizioni di tutti i popoli. E se i druidi sono *i molto sapienti*, essi sono anche gli « uomini dell'Albero », coloro che officiano e insegnano nelle radure sacre, al centro delle foreste.

2 - LA GERARCHIA DRUIDICA

La classe sacerdotale druidica comporta dunque delle funzioni specializzate. Si pone il problema di sapere in che modo fossero regolati i rapporti tra le diverse componenti di questa classe, e di definire anche quale poteva essere la coesione di questo insieme che sembra essere stato molto vasto.

Partendo dagli elementi storici che concernono la cristianizzazione dell'Irlanda, a partire dal V secolo, si è creduto di poter discernere delle rivalità e delle opposizioni all'interno di questa classe druidica. In effetti, se si esamina alla lettera la storia, o la storia leggendaria, di San Patrizio, l'evangelizzatore dell'Irlanda, si è portati a constatare che l'apostolo cristiano si è scontrato con l'ostilità dei druidi e dei re e che egli ha convertito i *fili*, facendo di questi ultimi le *élites* intellettuali della nuova religione (21). Insomma, Patrizio avrebbe giocato sulla rivalità tra druidi e *fili,* privilegiando questi ultimi e affidando loro la missione di continuare la sua opera, lottando nel contempo contro le pratiche magiche attribuite ai primi.

Questa constatazione è vera nei fatti, ma non vale nulla se si esaminano attentamente i rapporti tra druidi e *fili*. Per prima cosa, vi è, in tutti i testi, una propensione a confondere i druidi e i *fili*: si tratta soltanto di una disputa terminologica. D'altra parte, possiamo affermare che nell'evoluzione della società gaelica d'Irlanda — evoluzione che niente ha di paragonabile con quanto è accaduto in Gallia — si è avuto slittamento di funzione tra i druidi propriamente detti e i *fili*, i quali, lo

(21) Mi sono ampiamente spiegato su questo punto nel mio *Christianisme celtique*, Imago, Paris, 1983, pp. 28-48.

ripetiamo, non sono poi tanto differenti dai druidi poiché appartengono alla stessa classe, e possiamo altresì affermare che, in Irlanda, il termine « druido » serve essenzialmente a designare, in linea generale, un membro della classe druidica. Quel che possiamo supporre è che, all'epoca di San Patrizio, il termine « druido » serviva soprattutto a qualificare un operatore di magia, mentre il *file* era maggiormente un intellettuale, un autentico druido nel senso in cui lo intendiamo noi. L'agiografia irlandese non può non aver tenuto conto di questo slittamento, tanto più che lo stesso San Patrizio, nella sua adolescenza, era stato catturato (egli era Bretone) da pirati irlandesi ed era stato per molti anni schiavo presso un « druido », in altre parole un operatore di magia. Patrizio sapeva dunque come stavano le cose. Non soltanto aveva dovuto apprendere determinate tecniche presso quel druido, ma privilegiando i *fili* a discapito dei druidi, egli preparava i futuri quadri del cristianesimo, soprattutto dal punto di vista intellettuale, filosofico, giuridico ed infine politico.

Da tutto ciò risulta che la distinzione tra druidi propriamente detti e *fili* non è affatto una questione di rivalità o di opposizione, ma di funzione. Del resto, il rapido passaggio dell'Irlanda pagana al cristianesimo del quale è divenuta in qualche modo la punta di diamante, prova che in definitiva *è tutta la classe druidica* che si è convertita, per questo stesso fatto trascinando con sé le altre classi, e fornendo così un'idea del potere reale che essa rappresentava nella società celtica. Orbene, quando una classe sociale riveste una tale importanza, ciò significa che essa costituisce un tutto coerente e organizzato.

Su questo punto i testi dell'antichità greca e romana e i testi irlandesi (epopea e agiografia) sono, all'infuori di dettagli interpretativi e di sfumature di vocabolario, perfettamente convergenti: vi è una classe sacerdotale druidica che comprende sacerdoti, indovini e poeti-filosofi, che praticano la teologia e le speculazioni metafisiche, che sovrintendono ai sacrifici, animano il culto e i diversi riti, che trasmettono la dottrina a dei discepoli e che regolano la vita politica in quanto elemento intermediario tra il mondo divino e il mondo umano.

Si comprende allora che una tale organizzazione non è dovuta al caso e che è invece la conseguenza di un piano che suddivide i compiti e le responsabilità. La classe sacerdotale druidica è fortemente strutturata, anche se le sue strutture non emergono sempre in primo piano. Un esempio è caratteristico, quello della Guerra Gallica, e più in particolare il momento del tentativo di Vercingetorige per liberare il paese dai Romani. Se si prende il racconto di questi avvenimenti, si può dire, fatta

salva qualche eccezione, che i druidi sono curiosamente e inspiegabilmente assenti. Ma, quando si conosca l'organizzazione sociale dei Celti, non si può dubitare un solo istante della loro presenza, e soprattutto della loro azione decisiva in tutti gli avvenimenti, politici e militari, che si sono svolti tra il 58 e il 52. Orbene, nel 52, la rivolta suscitata da Vercingetorige mai avrebbe potuto avere la minima possibilità di scoppiare senza il patrocinio della classe druidica. Questa rivolta parte in effetti dal paese dei Carnuti (22), dove si trovava il santuario centrale della Gallia, e guadagna poi, con sorprendente velocità, l'insieme del territorio popolato dai Galli (23). È la prova che esisteva un'organizzazione che aveva le sue ramificazioni fra tutti i popoli (quantunque rivali e a volte assai differenti gli uni dagli altri) e capace di mobilitare in un tempo record una massa umana dagli interessi troppo spesso divergenti. La rivolta di Genabum, e l'inizio del tentativo di Vercingetorige a partire dalla sua base arverne (24), non possono spiegarsi in altro modo.

Tutto ciò suppone una gerarchia. Cesare è il primo che l'ha constatato ed afferma senza ambiguità: « Tutti questi druidi sono comandati da un unico capo che esercita una autorità suprema su di essi; quando questo capo muore, se uno di essi prevale in dignità, è costui a succedergli, ma se molti sono di pari dignità, si disputano il primo posto con il suffragio dei druidi, talvolta anche con le armi » (VI, 13). La designazione di colui che si potrebbe chiamare « l'arcidruido » è dunque molto agile e, tutto sommato, « democratica ». Il valore del personaggio determina l'autorità, e, a parità di valore, si fa ricorso all'elezione. E, beninteso, come in ogni consultazione elettorale, le passioni possono esacerbarsi e le posizioni di parte inasprirsi: di qui la soluzione di ripiego della violenza. Ma non vi è successione automatica o ereditaria. Ed è nello spirito del druidismo, poiché non si tratta di una casta, come presso i Bramini, né di un collegio, come presso i Flamini, ma di una classe alla quale si accede in virtù delle proprie attitudini e dei propri meriti intellettuali.

Vi è, dunque, un capo unico di tutti i druidi. Cesare parla della

(22) *Carnutes* e *Carnuti-orum*, Carnuti, popolo domiciliato nella Gallia centrale con la capitale Genabum, ora Orléans (N.d.T.).

(23) Su questo argomento, cfr. J. Markale, *Vercingétorix*, Hachette, Paris, 1982, pp. 160-161, e 184-188.

(24) *Arvernes*, popolo della Gallia antica, nella parte che oggi si chiama *Auvergne*. Vercingetorige fu il loro capo (N.d.T.).

Gallia, ma noi non sappiamo molto bene in quali precisi limiti egli racchiuda la Gallia. In ogni caso, questa Gallia è un conglomerato di popoli dagli interessi a volte divergenti e dalle politiche spesso contraddittorie, popoli che vegliano gelosamente sulla propria autonomia se non sulla propria completa indipendenza. Possiamo assumere la testimonianza di Cesare in due modi: o ciascun popolo della Gallia ha i suoi druidi, e questi druidi eleggono un capo unico all'interno di questo popolo, o i druidi di ciascun popolo si scelgono un capo unico per tutta la Gallia. Il problema è sempre stato schivato, ma merita tuttavia che ci si soffermi su di esso, giacché sfocia su una domanda fondamentale: il druidismo è un'istituzione nazionale, internazionale o sovranazionale? Tale questione, comunque stiano le cose, deve essere posta con prudenza, tenendo conto del fatto che l'idea di nazione e il concetto di nazionalismo non hanno lo stesso significato per dei Galli dell'epoca di Vercingetorige, per dei Bretoni dell'epoca di Artù, per degli Irlandesi dell'Età dei Santi e per i nostri contemporanei modellati fin dalla loro infanzia nelle strutture di uno Stato-nazione un po' hegeliano.

La situazione sembra paradossale. Da una parte, l'istituzione druidica concerne tutti i Celti senza eccezione, Gaeli e Brittoni (25), dall'Irlanda al paese dei Galati in Asia Minore, anche se, per questi ultimi, sussiste il dubbio circa la loro presenza e il loro effettivo ruolo (non vi è alcuna menzione di druidi galati, ma ciò non prova in alcun modo la loro inesistenza). Il druidismo, con la lingua, è d'altronde uno degli unici cementi dell'unità celtica. Ma, d'altra parte, i druidi, con il loro ruolo nella società, in virtù della funzione da loro svolta accanto al re (o di sostituto a tutti gli effetti del re), sembrano avere un destino nazionale limitato al popolo di cui essi fanno parte. È questo che emerge soprattutto dalla lettura di un passaggio della grande epopea irlandese, la *Tain Bô Cualnge*, a proposito del famoso druido dell'Ulster Cathbad. Il re Ailill di Connaught aveva chiesto a Fergus, esiliato dall'Ulster, chi fosse il magnifico personaggio che vedeva nell'esercito dei suoi nemici. Fergus gli risponde: « È il fondamento della scienza, il signore degli elementi, l'accesso al cielo; egli acceca gli occhi, intuisce la forza dello straniero con l'intelligenza dei druidi, cioè Cathbad, l'amabile druido, con i druidi dell'Ulster attorno a sé » (26). Si tratta qui non solo di una sorta di sum-

(25) Sono i Bretoni della costa inglese (N.d.C.)
(26) Citato da Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, pp. 58-59.

ma della funzione druidica, ma anche della presentazione di un personaggio di rilievo in mezzo a dei subalterni: Cathbad è il capo dei druidi dell'Ulster. In un'altra epopea irlandese, *L'assedio di Druim Damhgaire*, due druidi si affrontano in combattimenti magici, aiutati ciascuno da druidi di minore importanza. E questi due druidi sono al servizio di due re nemici, ciò che sembrerebbe dimostrare il legame fondamentale tra il druido e il popolo al quale appartiene. D'altronde, il druido storico Diviziaco, di cui ci parlano Cesare e Cicerone, appare nettamente impegnato nella vita politica del suo popolo, gli Edui, anche se questa vita politica è contraria agli interessi degli altri popoli della Gallia.

Per di più, se i druidi non sono, secondo la testimonianza di Cesare, sottoposti al servizio militare, niente impedisce loro di fare la guerra, a condizione che ciò avvenga spontaneamente. Il druido eduo Diviziaco, convinto fautore dell'alleanza con Roma, non si priva di questa possibilità. Il druido epico degli Ulaid, gli abitanti dell'Ulster, Cathbad, padre del re Conchobar, è presentato nella veste sia di druido che di guerriero. Egli sposa d'altronde una donna-guerriera. Quanto al druido mitico Mog Ruith, eroe de *L'assedio di Druim Damhgaire*, anche se i suoi combattimenti sono di tipo magico, nondimeno conduce una guerra accanita contro i druidi dei suoi nemici. Non si tratta di patriottismo, essendo questo concetto privo di ogni significato nel contesto delle antiche società celtiche, ma dell'attaccamento ad una causa, tanto quella del popolo di origine, quanto quella di un re o di un popolo di elezione. Ma ciò prova in ogni caso che il druido appartiene, in un modo o in un altro, ad un popolo determinato di cui condivide il destino. Sembrerebbe, in questo caso, che il druidismo sia un fenomeno nazionale, o quantomeno tribale.

E, tuttavia, l'istituzione druidica supera lo stretto quadro del popolo o della tribù. Ancora una volta Cesare è un testimone essenziale. Parlando dei druidi che si scelgono un capo unico, egli aggiunge: « In una certa epoca dell'anno, essi si riuniscono in un luogo consacrato del paese dei Carnuti che viene considerato come il centro di tutta la Gallia. Colà convergono da tutte le parti coloro che hanno delle liti, e si sottomettono al loro parere e al loro giudizio » (VI, 13). Non vi può essere ambiguità: i druidi di tutti i popoli della Gallia si riuniscono in un sol luogo. Forse vi eleggono un capo supremo, una sorta di arcidruido delle Gallie. Perché no? Ma Cesare non lo dice. Tuttavia, il fatto che ogni individuo, a qualunque popolo appartenga, possa venire ad esporre il suo caso costituisce la prova che il druidismo è una istituzione al di

sopra del quadro del popolo o della tribù, che è proprio sovranazionale. Ciò implica evidentemente il sentimento di una comunità gallica, che l'avventura di Vercingetorige mette d'altronde in luce. Insomma, il santuario del paese dei Carnuti in cui si riuniscono i druidi è un *omphalos* (27), un centro simbolico e sacro. Era forse Saint-Benoit-sur-Loire, o Fleury-sur-Loire, come spesso è stato proposto? (28). O forse Suêvres (Sodobria, l'antica Sodo-Brivum) nel Loir-et-Cher? (29). Poco importa. La stessa idea si ritrova in Irlanda, paese diviso in quattro reami (suddivisi essi stessi in numerose tribù), e dove la collina preistorica di Tara è divenuta il centro mitico dell'isola, l'*omphalos* attorno a cui si tenevano le grandi riunioni culturali e politiche, e sede di un quinto regno simbolico (*Midhe*, vale a dire « Il Centro ») sul quale regnava teoricamente l'*Ard Ri*, vale a dire il « Re Supremo » d'Irlanda. Ricordiamo che, nel mondo ellenico, esisteva lo stesso costume, poiché Delfi era una sorta di terreno neutro per le città greche molto spesso rivali e nemiche, le quali vi depositavano i loro tesori sotto la custodia della divinità, intorno all'*omphalos* di pietra che individuava un centro simbolico dell'universo.

Ma non è tutto. Posta l'esistenza di una istituzione druidica sovranazionale, si può andare più lontano, grazie, ancora una volta, alla testimonianza di Cesare: « La loro dottrina è stata elaborata in Bretagna (: Gran Bretagna), e da lì, così si pensa, portata in Gallia; ancora ai nostri giorni, la maggior parte di coloro che vogliono approfondire la conoscenza di questa dottrina si recano colà per compiervi degli studi » (VI, 13). Là non siamo più in Gallia, quantunque i Bretoni insulari abbiano la stessa origine dei Galli (soprattutto dopo le migrazioni belghe in Gran Bretagna, all'inizio del primo secolo precedente la nostra èra) e

(27) Dal latino: ombelico, e quindi, per metonimia, Centro, punto centrale (N.d.T.).

(28) Opinione di Joseph Loth. I principali argomenti sono i seguenti: confini dei Carnuti, dei Senoni, degli Edui e dei Biturigi: a pari distanza dal Lago di Costanza, dal passaggio di Sein, delle Bocche del Reno e della vallata della Garonna; al centro di un triangolo ricco di scoperte archeologiche galliche, soprattutto Neuvy-en-Sulias; basilica di Saint-Benoit che contiene dei capitelli romanici d'ispirazione celtica; abazia benedettina sul luogo dove sorgeva un santuario celtico; vestigia di tre pire sacrificali. Ma Cesare, che conosceva il luogo, l'avrebbe certamente segnalato come esistente, questo grande santuario del paese dei Carnuti.

(29) All'intersezione di numerose vie romane, e dunque di strade galliche rinnovate dai Romani (Parigi-Blois, Chartres-Bourges e Poitiers, Orléans-Tours). Vestigia preistoriche, galliche e romaniche. Curiosa pietra con disegni simbolici (attualmente nel Museo di Blois) che potrebbe essere un *omphalos*.

quantunque abbiano parlato una lingua brittonica (30), probabilmente quasi identica alla lingua gallese (31). Curiosamente, la tradizione irlandese fa derivare il druidismo dalle « isole del nord del mondo » e ci mostra futuri druidi e giovani che vanno a compiere l'iniziazione in Scozia (o in ogni altra parte della Gran Bretagna). Orbene, la Scozia è al nord in rapporto all'Irlanda, ciò che non è senza interesse per il nostro ragionamento.

Non vi è ragione di dubitare dell'affermazione di Cesare. Intimo del druido Diviziaco, egli sapeva molto bene, non foss'altro che per ragioni politiche e strategiche, quale fosse la fitta tela che univa la Gallia all'isola di Bretagna. Tali collegamenti erano numerosi: se n'era accorto durante la rivolta dei Vaneti (32) nel 56, avendo i Bretoni inviato dei soccorsi agli Armoricani, e riteneva che ogni conquista duratura della Gallia implicasse la conquista dell'isola di Bretagna. Questa conquista, è noto, fu assai parziale e incompleta, ma segna la diffidenza del proconsole nei confronti di popoli che si suppone a giusto titolo essere gli autentici maestri del pensiero celtico, quello che, agli antipodi del sistema romano, costituiva un pericolo permanente.

Si trova così espressa l'esistenza di un centro per certi versi internazionale del druidismo. Era forse un santuario? Indubbiamente, ma prima di tutto una scuola con il compito di mantenere una tradizione e di diffonderla a chi di dovere. È quantomeno da sottolineare che i testi irlandesi segnalano, tutti, l'importanza dell'isola di Bretagna nell'iniziazione dei giovani: è là che l'eroe Cû Chulainn va a perfezionare la sua educazione, e non è il solo. Ciò che non si sa è se questo centro druidico fosse unico e, in questo caso, dove si trovasse. Sono state avanzate

(30) Ricordiamo che i popoli celti vengono divisi in due gruppi principali secondo le loro lingue: il gruppo goidelico o gaelico che comprende ancor oggi l'irlandese, il manx e il gaelico di Scozia; e il gruppo brittonico che ingloba il gallico, il galate e l'antico bretone e comprende oggi il gallese, il cornico e il bretone-armoricano. Il brittonico si distingue in particolare per la trasformazione del *kw* indo-europeo in *P* (per esempio *pemp* in bretone e *pymp* in gallese, che significa « cinque »), mentre il gaelico, più arcaizzante, ha conservato questo suono *kw* (per esempio, l'irlandese *coic* : cinque).

(31) A tal punto che si è potuto dire che il dialetto di Vannes del bretone-armoricano, molto differente dagli altri tre dialetti della penisola, è un discendente del gallico modificato per l'apporto del bretone insulare nel corso dell'immigrazione bretone in Armorica, cioè la parte della Francia che forma oggi la Bretagna (tesi di François Falc'hun, interessante ma controversa).

(32) Popolo della Gallia, nella regione attuale di Vannes (Morbihan); la sua flotta fu distrutta da Cesare (N.d.T.).

numerose ipotesi, in particolare quella di Bangor, nel Nord del Galles: il nome di Bangor significa « collegio », « assemblea », e si ritrova sotto questa stessa forma in Irlanda e a Belle-Île en Mer, nella Bretagna armoricana, a testimoniare forse di due sedi distaccate del Bangor gallese. È possibile che si tratti dell'isola di Mona, la misteriosa Môn della tradizione gallese, oggi Anglesey: nell'anno 58 della nostra èra, colà si trovava un immenso insediamento di druidi, secondo la testimonianza di Tacito (*Annales*, XIV, 29-30), insediamento che fu devastato e distrutto dall'esercito romano di Paolino Svetonio durante la rivolta generale della Bretagna.

Comunque sia, tutte queste osservazioni ci fanno render conto che l'istituzione druidica è fortemente strutturata, ad un tempo nel quadro della tribù e del popolo, nel quadro della Gallia considerata complessivamente e nel quadro della comunità celtica di origine. La qual cosa ci conferma nella certezza che il druidismo è la religione di *tutti* i Celti. E ciò contribuisce del pari a mettere in luce che l'istituzione druidica, con le sue strutture e la sua gerarchia di tendenza « federale », è assolutamente inseparabile dalla società celtica con la quale è solidale e di cui costituisce l'ossatura spirituale.

3 - I DRUIDI E LA SOCIETÀ

Orbene, questa istituzione druidica è scomparsa, non brutalmente, ma lentamente, a partire dal primo secolo avanti la nostra èra, in Gallia, fino al VI secolo della nostra èra in Irlanda e nell'isola di Bretagna. A lungo ci si è interrogati sulle cause di questa scomparsa e sono state date in proposito molteplici risposte. La più conosciuta è quella dell'interdizione del druidismo da parte delle autorità romane. Si tratta di una falsità. I Romani, sul piano religioso, ed indubbiamente perché erano fondamentalmente agnostici, sono stati il popolo più tollerante che si sia mai visto. Hanno ammesso a Roma i più diversi culti, controllando soltanto che questi non turbassero l'ordine pubblico. E se hanno perseguitato i cristiani, è per delle ragioni politiche, perché questi ultimi rifiutavano di sacrificare agli dèi dello Stato, perché avevano un atteggiamento sedizioso nei confronti dello Stato, ed è tutto: non vi è mai stata nell'atteggiamento dei Romani contro i cristiani la benché minima motivazione spirituale o metafisica. Lo stesso atteggiamento si è avuto nei confronti del druidismo: i Romani non hanno mai vietato il culto, han-

no interdetto l'insegnamento dei druidi che ritenevano pericoloso per l'ordine sociale che essi volevano imporre, essendo la dottrina druidica in contraddizione con il sistema romano (33). Ma è del tutto evidente che impedendo ai druidi d'impartire i loro insegnamenti e sostituendo le scuole druidiche con delle scuole romane del tipo di quelle di Autun, veniva inferto un colpo mortale alla religione stessa.

Una seconda ragione che viene avanzata per spiegare questa scomparsa del druidismo è il trionfo del cristianesimo. L'argomento ha molto più valore, ma necessita di essere integrato in un insieme complesso (34) e non rappresenta che una risposta parziale al problema posto. La stessa cosa accade per il problema della scomparsa della lingua gallica, scomparsa dovuta in gran parte al fatto che è il latino della religione cristiana che ha avuto ragione del gallico, lingua dei *pagani* non ancora convertiti, e non il latino dei conquistatori romani. Ad ogni modo, l'Irlanda, che non ha mai conosciuto occupazione romana, ha conservato la propria lingua celtica convertendosi senza contrasti al cristianesimo. Ciò dimostra che il problema non è così semplice da risolvere.

In realtà, la scomparsa dell'istituzione druidica coincide esattamente con la scomparsa delle società celtiche. Una volta che la Gallia viene amministrata con le modalità romane, una volta che i Galli vengono presi nell'ingranaggio delle leggi latine (35) e prudentemente autorizzati a divenire cittadini romani, l'istituzione druidica non aveva più ragione di essere. Nell'isola di Bretagna, la romanizzazione è stata superficiale, e sino dalla fine dell'impero (spesso anche prima) la società celtica è riemersa per un certo periodo, prima di soccombere sotto l'assalto dei Sassoni: ma questa società era già cristiana, come in Irlanda, dove essa perdurava solo in virtù del fatto che i sacerdoti, i monaci, gli abati e i vescovi cristiani svolgevano esattamente lo stesso ruolo sociale degli antichi druidi (36). L'Irlanda a struttura celtica è durata fino al XII secolo,

(33) Cfr. J. Markale, *Vercingétorix*, pp. 58-65; come pure: J. Markale, *Le Roi Arthur et la société celtique*, seconda edizione, Payot, Paris, pp. 351-396.

(34) È questo insieme complesso che ho analizzato e commentato nella prima parte del mio *Christianisme celtique et ses survivances populaires*. È inutile ritornarvi sopra in questa sede.

(35) La verità obbliga a dire che, soprattutto nelle classi abbienti, i Galli non hanno esitato affatto ad adottare il nuovo ordine. La romanizzazione della Gallia è certamente il risultato di una conquista militare e di una sconfitta (Alesia), ma essa è proseguita morbidamente, con l'accordo degli stessi interessati, quantomeno di coloro che avevano diritto alla parola. Vi sarebbero molti *clichés* nazionalisti da correggere a questo proposito.

(36) Cfr. *Le Christianisme celtique*.

fino al momento della penetrazione dei Cistercensi e del dominio di Enrico II Plantageneta, ma soltanto in ragione del carattere particolare che possedeva il cristianesimo. In Gallia, come nella Bretagna armoricana, il druidismo è morto con la morte della società celtica.

Ciò non vuol dire che *tutto* il druidismo sia scomparso. Le religioni non crollano mai d'un colpo. Ciò che è morto, è l'istituzione druidica stessa, la sua organizzazione, il suo sistema gerarchico, il suo insegnamento, l'influenza che aveva sulla vita politica e sociale. Innanzitutto, è assai probabile che una volta interdetti dall'insegnamento, alcuni druidi si siano ritirati in regioni più o meno lontane e che abbiano continuato, in segreto, a diffondere la loro dottrina a chi volesse ascoltarli. Ma, per l'appunto, erano davvero numerosi coloro che volevano ancora ascoltarli? È lecito dubitarne. Se le scuole druidiche si sono conservate ancora per un certo periodo dopo la conquista, in modo clandestino, ciò può essersi verificato soltanto in una forma sempre più alterata di generazione in generazione: testimonianze del III e del IV secolo menzionano druidi o « druidesse » ancora in attività, ma in che stato! Non sono più ormai che degli indovini, delle profetesse di bassa lega, o degli stregoni di villaggio. Che questi personaggi abbiano raccolto in tutto o in parte l'eredità degli antichi druidi, questo è possibile, ma è doveroso constatare che essi non l'hanno messa per niente a profitto e che non hanno lasciato un ricordo imperituro nella Storia.

Si impone poi un'altra osservazione. Se il druidismo ha lasciato delle tracce, ciò è avvenuto solo nelle coscienze, nelle mentalità. La storia successiva della Gallia romana, poi della Gallia franca, meriterebbe di essere studiata in funzione di questo postulato, e ugualmente il modo in cui hanno vissuto i primi Galli cristiani. E poi, siccome ogni tradizione non ufficiale è respinta, essa si ritrova in ciò che viene chiamata la « saggezza popolare ». Il tesoro dei racconti delle canzoni popolari, dei costumi, delle superstizioni, dei rituali religiosi nel territorio dell'antica Gallia può divenire una miniera di informazioni per coloro che ricercano con pazienza e obiettività possibili sopravvivenze del druidismo. La stessa cosa accade in Gran Bretagna dove, sotto la vernice sassone e cristiana, si rivelano ben straordinari substrati. È in Scozia, paese celtico, che la Massoneria è nata nel XVIII secolo, con i suoi riti e le sue credenze. È nel Galles, regione rimasta particolarmente celtica nonostante il peso della religione metodista, che è apparso, alla fine del XVIII secolo, un movimento neo-druidico che in seguito si è diffuso un po' ovunque. Quantunque tale neo-druidismo sia il risultato di un bizzarro sin-

cretismo intellettuale in cui l'immaginazione ha giocato un ruolo quasi esclusivo, ciò non è accaduto senza ragione: questo riemergere di uno spirito « druidico », anche se inventato di sana pianta, corrispondeva ad un bisogno profondo, si ricollegava ad una domanda incosciente. E questo spirito « druidico » non è certamente morto. Sarebbe inoltre necessario definirlo. Bisognerebbe poi che si fondasse su delle strutture sociali adeguate, tali da consentirgli di manifestarsi realmente. E non è il caso.

Lo ripetiamo: il druidismo (con tutte le riserve che si possono fare su questo termine recente) non ha alcun valore, e neppure alcuna esistenza al di fuori della società celtica che l'ha visto nascere. In qualche modo, il druidismo è la causa essenziale della società celtica, e ne è anche la conseguenza. Di qui il posto del druido nella società.

Un celebre testo, l'epopea irlandese dell'*Ebbrezza degli Ulaid*, presenta così la situazione: « Era uno dei divieti degli Ulaid quello di parlare davanti al loro re, ed era uno dei divieti del re quello di parlare davanti ai suoi druidi » (37). Non si può meglio, né più succintamente, definire il ruolo del druido in rapporto al re. Ed è bene mettere in parallelo con la testimonianza irlandese quanto dice Dione Crisostomo (38) a proposito dei sacerdoti dei popoli dell'antichità: « I Celti avevano per sacerdoti coloro che sono chiamati druidi; essi erano esperti in divinazione e in ogni altra scienza; senza di essi non era permesso al re né di agire, né di prendere una decisione, al punto che in realtà erano i druidi che comandavano, non essendo i re che i servitori e i ministri delle loro volontà » (39). Alla luce di diversi aneddoti, il commentario di Dione Crisostomo sembra un po' esagerato: non vi è gerarchia diretta tra il re e il druido, e quest'ultimo non è un super-re. Il druido *consiglia*, e il re *agisce*, ma si tratta di consigli che non ci si può permettere d'ignorare o di rifiutare, soprattutto in una società che rifiuta la distinzione tra profano e sacro. Nei banchetti, il posto del druido è alla destra del re, e anche se il re appare come il perno della società, il druido ne è in qualche modo la « coscienza ». Il re non è niente senza il druido. Durante la guerra dei Galli, presso gli Edui che avevano preso come supremo ma-

(37) Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XII, p. 497.

(38) Dione Crisostomo (Prusa, Bitinia, 30 - Roma 117), retore e filosofo greco, vissuto a Roma, dove fu ben accolto da Vespasiano, Nerva e Traiano. Di lui si hanno 80 orazioni (N.d.T.).

(39) *Oratio*, XLIX.

gistrato (sostituto del re) un certo Coto, Cesare, per delle ragioni politiche, ma giocando abilmente sulle leggi galliche, « obbligò Coto a rinunciare al potere e fece rimettere l'autorità a Convictolitavis *che era stato nominato dai sacerdoti* alla magistratura vacante, secondo l'usanza della città » (40). Si potrebbero moltiplicare le citazioni di questo genere: sono tutte altrettanto precise.

Questa concezione appare particolarmente logica, e il suo carattere arcaico, contrariamente a quanto accade nelle altre società indo-europee, la mette in rilievo mentre la giustifica. Siamo in effetti in un quadro puramente indo-europeo, vale a dire in una società le cui strutture sono strettamente regolate sul primitivo modello indo-europeo che Georges Dumézil è giunto a definire in modo molto chiaro. Il re è l'emanazione della seconda classe, quella dei guerrieri, ma il druido appartiene alla prima classe, la classe sacerdotale. La gerarchia teorica — e teologica in qualche modo — vuole dunque che il druido abbia il primato sul re, anche se il re è colui che governa nei fatti, colui che simbolizza ed incarna l'unità del gruppo sociale considerato. È una regalità di tipo sacro nella misura in cui il re — che non è assolutamente un dio incarnato, né un sovrano divinizzato — ha potere solo in quanto agisce nel mondo degli umani applicando a questo mondo i piani del mondo degli dèi (41). Non si tratta assolutamente di una monarchia assoluta, anzi, al contrario, il sovrano è maggiormente un perno morale attorno a cui si costruisce la società. Non è neppure una monarchia di diritto divino come veniva intesa all'epoca dei Capetingi (42), il re celtico non è collocato al di sopra delle leggi, ma, al contrario, è strettamente sottomesso ad esse in condizioni tali da sfidare persino l'immaginazione (43). Non è neppure una teocrazia, poiché il re *non è un sacerdote*. Questa concezione, che è stata ripresa, in una certa misura, all'epoca di Carlo Magno e del Sacro Romano Impero, con i deludenti risultati che si conoscono (44), è un ar-

(40) Cesare, *De Bello Gallico*, VII, 33.

(41) Si può leggere con profitto l'eccellente libro di Jean Hani, *La Royauté sacrée*, Trédaniel, Paris, 1984, che, malgrado alcune tesi discutibili, presenta una sintesi storica del problema quasi completa.

(42) Capetingi (Capétiens), famiglia francese che ha dato la terza dinastia dei re di Francia, suddivisa in *Capétiens directs* (987-1328), *Valois* (1328-1589), *Bourbons* (1589-1848); (N.d.T.).

(43) In particolare i *gessa* (divieti) di essenza magica che circondavano il re e che si ritrovano in parte, durante la Guerra Gallica, a proposito di certi magistrati galli successori dei re (in particolare l'obbligo di non uscire fuori dai confini del regno, o della città).

(44) Tutto si basava sulla seguente affermazione: il Papa, ispirato direttamente da Dio,

caismo indo-europeo che non ha altri esempi storici se non quello dei Celti. Presso i Romani non era già più che un ricordo metodologico; presso i Greci e i Germani, è ugualmente un ricordo; presso gli Indo-Iraniani, non è controllabile. Sussistono soltanto delle rappresentazioni divine in racconti che risalgono a tempi molto lontani.

In verità, poiché tutto ciò che è in alto è come ciò che è in basso, e viceversa, secondo quanto afferma la celebre *Tavola di Smeraldo* degli ermetisti — ma la struttura sociale dei Celti è costruita su questa affermazione —, la coppia druido-re si ritrova nella sfera mitologica. Per prima cosa, presso i Celti stessi: fra gli dèi ricordati nelle epopee, e che sono i famosi Tuatha Dé Danann, Ogmé e Nuada, soprattutto nel racconto *La Battaglia di Mag Tured*, sembrano formare questo stesso genere di coppia, essendo Nuada il re il cui braccio tagliato è stato sostituito da un arto d'argento, ed essendo Ogmé il mago, il poeta, il dio dell'eloquenza, colui che incanta. Si può anche ritenere che questo ruolo sia svolto dal Dagda, il cui paiolo è inesauribile e la cui clava può uccidere quando colpisce con una delle estremità o resuscitare quando colpisce con l'altra. Il dubbio è ammesso, tanto più che il Dagda, dagli innumerevoli nomi, sembra essere il grande Dio irlandese, dopo Lug, colui che è, per le sue molteplici funzioni, assolutamente fuori classe.

Si riconosce perfettamente bene questa coppia nella mitologia germanica: si tratta di Odino-Wotan e di Týr. Odino è guercio, perché egli è *veggente*, Týr è monco perché ha donato il suo braccio in cambio di un falso giuramento vantaggioso per la comunità degli dèi. Odino è il maestro della scienza, delle rune, della magia, e rappresenta insomma il potere sacerdotale, mentre invece Týr è il guerriero eroico, il dio dei contratti, lo stabilizzatore. Questa coppia si riconosce, in modo fortemente storicizzato, nella tradizione romana riferita da Tito Livio: è Orazio Coclite il guercio, che allontana i nemici dal Ponte Sublicio con la forza del suo sguardo, ed è Muzio Scevola, il monco, che, anch'egli, ha perso il suo braccio in un eroico falso giuramento. E se si analizza il racconto della fondazione di Roma, non si può evitare di mettere a confronto i

consiglia; l'imperatore, avendo preso conoscenza dei consigli, decide. Questa concezione, teoricamente perfetta, non ha mai potuto essere applicata, soprattutto perché il Papato scoprì di avere ambizioni temporali. Fu la famosa disputa del Sacerdozio e dell'Impero. Nel quadro puramente celtico, il druido è nell'impossibilità di divenire re, salvo che in circostanze del tutto speciali, e, godendo di uno statuto privilegiato, non ha alcun bisogno di soddisfare delle ambizioni temporali.

due personaggi di Romolo, il re guerriero, e di Numa Pompilio, il re legislatore ispirato dalla ninfa Egeria.

Questa coppia ha il suo equivalente nell'India Vedica, come ha dimostrato Georges Dumézil che vi individua una « bipartizione della sovranità », la quale « faceva parte del capitale di idee sulle quali vivevano gli Indo-Europei » (45). Si tratta di Mithra, « sovrano Dio giurista », e di Varuna, « sovrano dio mago ». Mithra è di « questo mondo », e Varuna è dell'« altro mondo ». Questa coppia forma un tutto coerente che, sotto la sua apparente dualità, rimane di un monismo implacabile. « Per essere complementari nei loro uffici, Varuna e Mithra sono antitetici, ciascuna specificazione dell'uno comportando una specificazione contraria dell'altro » (46). Orbene, nella sfera celtica, questa alleanza fra il druido e il re, alleanza senza la quale nessuno dei due possiede esistenza reale, denota la forza di questo monismo (47).

È nella leggenda di re Artù, ultimo sussulto della tradizione celtica attraverso i discutibili recuperi cistercensi del XII e XIII secolo, che si manifesta forse nel modo più clamoroso il ruolo di questa coppia bifunzionale del druido e del re, e cioè Merlino e Uther Pendragon, poi Merlino e Artù. Il Mago Merlino è in effetti un personaggio complesso le cui origini sono molteplici (48), ma inequivocabilmente egli incarna il druido così come la tradizione era capace di descriverlo, soprattutto nelle sue funzioni sociali.

Se si segue la storia di Merlino, così per come è stata redatta sullo schema primitivo di Robert de Boron, che si fondava sulla tradizione gallese, si vede innanzitutto il giovane profeta eliminare il re Vortigern, che è un usurpatore, e favorire l'intronizzazione di Uther Pendragon. Il re non può dunque essere riconosciuto senza l'assenso del druido. Conseguentemente, egli *consiglia* Uther, ma si guarda bene dall'intervenire egli stesso negli affari del regno. Più che mai, egli è la coscienza del re, colui che prende le decisioni. Ma questi non può rifiutare niente al suo druido.

È così che, approfittando del violento amore di Uther per Ygerne di Cornovaglia, Merlino prepara la venuta del re predestinato che sarà

(45) G. Dumézil, *Les Dieux des Germains*, P.U.F., Paris, 1959, p. 61. (tr. it.: *Gli dèi dei Germani*, Adelphi, Milano - N.d.C.).

(46) G. Dumézil, *Les Dieux*, cit., p. 59.

(47) Ecco su cosa farebbero bene a meditare certi personaggi odierni prima di affermare *urbi et orbi* che essi sono druidi, a dispetto d'altronde di ogni riferimento di così scarsa serietà.

(48) Cfr. J. Markale, *Merlin l'Enchantheur*, terza edizione, Retz, Paris, 1984.

Artù. Merlino incoraggia e provoca anche l'accoppiamento di Uther e di Ygerne, accoppiamento illegittimo secondo la morale sociale e religiosa, ma necessario per la realizzazione del regno. È ancora Merlino che, per interposta persona, si fa carico dell'educazione del giovane Artù, è lui che stabilisce le prove attraverso cui Artù sarà riconosciuto *monarca sacro*, essendo l'episodio della gradinata nella quale è conficcata la spada l'equivalente dei rituali magici che precedevano l'elezione del re presso gli antichi Irlandesi. È Merlino che consiglia Artù in tutte le sue azioni, che gli fa intraprendere delle spedizioni, che gli fa istituire la Tavola Rotonda e il suo « compagnonaggio ». È lui infine che svela le grandi linee della leggenda del Graal e che provoca la famosa Cerca del Graal. E il regno comincerà ad andare in rovina il giorno in cui Merlino scomparirà. Artù-Mithra non può regnare validamente senza Merlino-Varuna.

Il re dipende dunque dal druido. Non è il druido che l'ha scelto, poiché il re è un guerriero eletto dai suoi pari. Ma questa elezione rimane senza valore se essa non viene ratificata dal druido, o se non si è svolta la cerimonia rituale destinata a conoscere colui che dovrà essere eletto. Il re non può agire contro il suo druido, disprezzare i suoi pareri e i suoi consigli. Ma, d'altro canto, il druido, ogni volta che il re gli domanda qualche cosa, deve ubbidire, salvo che non si tratti di un atto empio. Giacché il druido dipende ugualmente dal re al quale è legato. Questa situazione originale non è giustificabile che nel quadro di una società in cui ogni atto pubblico è *nello stesso tempo* un atto sacro. Nella società celtica non vi è alcuna distinzione tra il sacro e il profano. Sono, come il druido e il re, i due aspetti di una stessa realtà.

È la testimonianza del ruolo eminente del druido nella vita politica e sociale del popolo, della tribù o del regno nel quale egli si trova. Quale che sia la sua effettiva specializzazione, egli si trova dunque portato ad essere consigliere politico, giudice supremo, legislatore, ambasciatore quando se ne determini il bisogno. Abbiamo così un testo latino (*Panegirico di Costantino*) che descrive l'arrivo del druido eduo Diviziaco, giunto per parlare davanti al Senato di Roma al fine di chiedere aiuto contro i Sequani: « Siccome lo si invitava a sedersi, egli rifiutò l'offerta che gli veniva fatta e parlò appoggiato sul suo scudo ». Diviziaco si affermava così in quanto ambasciatore e non in quanto druido. Numerosi testi irlandesi fanno menzione di druidi inviati in missione presso un re straniero. E sono ugualmente dei druidi che, recandosi sino alla frontiera con i nemici, fanno degli incantesimi rituali che equivalgono ad una dichiarazione di guerra.

Per essere giusti, bisogna dire che molto spesso i druidi sono dei pacificatori. Un episodio ben conosciuto del racconto irlandese dell'*Ebbrezza degli Ulaid* ci mostra questi ultimi, dopo un banchetto troppo abbondantemente annaffiato, litigare e venire alle mani. Vi sono morti e feriti. Ma è sufficiente che il druido Sencha levi il suo « ramoscello di pace » in mezzo ai combattenti perché gli Ulaid, ebbri e scatenati, diventino tranquilli come bambini rimproverati e minacciati del berretto d'asino. Ciò conferma esattamente quanto dice Diodoro Siculo: « Spesso, sui campi di battaglia, nel momento in cui gli eserciti si avvicinano, le spade levate, le lance in avanti, questi bardi si portano al centro degli avversari e li placano, come si fa con gli animali selvaggi, con degli incantamenti » (Diodoro, V, 31). Accade anche che un druido riduca una battaglia campale ad una lotta di parole, vale a dire ad un certame oratorio, come nel caso di un'altra epopea irlandese, *Il festino di Bricriu* (49). E siccome, beninteso, gli Ulaid — sempre loro — si infiammano nel corso di questo certame oratorio e minacciano di riprendere le armi, il druido Sencha interviene di nuovo per riportare la calma.

Ciò non impedisce affatto al druido di partecipare ad un combattimento nel caso in cui se ne presenti il bisogno, ed anche di essere un capo militare, persino uno stratega. Anche al tempo del Cristianesimo in Irlanda, è rimasto l'uso che i monaci andassero in guerra. E si cita spesso l'esempio di San Colum-Cill, antico *file* divenuto abate di monastero, il quale non esitò a far massacrare le truppe di un re che non aveva apprezzato il suo comportamento, d'altronde assai discutibile (50). Quanto al druido mitico Mog Ruith, ci viene descritto mentre va al combattimento « con il suo scudo dai numerosi colori e stellato, dal cerchio d'argento bianco, con una spada di eroe dalla grande impugnatura sul fianco sinistro, con due lance nemiche e avvelenate nelle sue mani » (51). Si ha un bel dire che la battaglia che combatterà è essenzialmente magica, l'armamento di Mog Ruith è francamente temibile. E i suoi nemici, che sono druidi come lui, sono altrettanti guerrieri feroci e ben armati. Certo, si tratta di un racconto mitologico, ma Cesare dice quasi la stessa cosa a proposito del druido Diviziaco quando lo esorta e « gli dichiara quale grande interesse riponga, per la comune salvezza, nell'impedire il contatto delle truppe nemiche, al fine di non dover com-

(49) Tr. It. in: *Saghe e leggende celtiche*, Oscar Mondadori, Milano 1982, vol. II (N.d.C.).

(50) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 44-45.

(51) *La Siège de Druim Dambgaire*, in *Revue celtique*, XLIII, p. 82.

battere nello stesso tempo una così grande moltitudine; ciò poteva determinarsi se gli Edui avessero fatto entrare le loro truppe nel territorio dei Bellovaci (52) e avessero cominciato a devastare i campi; avendolo incaricato di questa missione, egli lo congedò » (53). In questa circostanza, il druido eduo, agli ordini di Cesare, ha dovuto comportarsi come massacratore piuttosto che come pacificatore.

Tutto ciò può sembrare assai strano ad un osservatore dei costumi indo-europei: i bramini e i flamini non fanno certo la guerra e sono anche sottoposti a severi divieti che giungono fino all'impossibilità di vedere una truppa in armi. Per contro, anche se si è nel dubbio a proposito dei sacerdoti germanici (ve ne erano? sicuramente, ma di essi non sappiamo niente), si può esser certi che nella sfera germanico-scandinava, lo stato guerriero e lo stato sacerdotale non sono in contraddizione: il personaggio di Odino-Wotan, ad un tempo dio-guerriero (ma della guerra magica) e dio-sacerdote, sembra esserne testimonianza. E se si esce da questo campo indo-europeo, non mancano gli esempi di sacerdoti-guerrieri, tanto presso gli Ebrei quanto presso i cristiani di ogni nazionalità. Si pone allora la questione: il carattere guerriero del druido, anche temporaneo, e non obbligatorio, costituisce un tratto indo-europeo o è un'eredità dei popoli autoctoni che i Celti indo-europei hanno sottomesso al loro arrivo in Europa occidentale e con i quali hanno formato la comunità che si chiama celtica? In una parola, il druidismo è celtico, o soltanto a metà celtico? La risposta non può essere fornita a partire da questa unica constatazione e vedremo più avanti ciò che bisogna pensarne.

Vi è d'altronde una contropartita al tema del druido-guerriero. Secondo la *Storia dell'Irlanda* di John Keating, che data al XVII secolo ma che rappresenta un prezioso condensato della tradizione antica, nessuno poteva essere accettato tra i *Fiana*, questa famosa milizia guerresca semi-storica, semi-leggendaria, il cui capo fu Finn mac Cumail, padre di Ossian, senza essere poeta, vale a dire senza appartenere alla classe sacerdotale. Vi sarebbe molto da dire su questi *Fiana* d'Irlanda, su questa comunità guerriera e fraterna itinerante (54), le cui origini sono oscure, ma che, incontestabilmente, sono i prototipi dei Cavalieri della Tavola

(52) Popolazione della Gallia Belgica, nella regione dell'odierno Beauvais (N.d.T.).

(53) Cesare, *De Bello Gallico*, II, 5.

(54) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, seconda edizione, Payot, Paris, 1978, pp. 139-140.

Rotonda. Precisamente, fra di essi, dei persoaggi come Tristano, come Lancillotto o come Galvano, riuniscono in sé l'eroismo guerriero e la raffinatezza cortese: sono anche poeti e musicisti, e dunque appartengono, in una certa misura, alla classe dei « chierici », in altre parole alla classe sacerdotale.

I druidi hanno ancora un'altra funzione sociale importante: sono di fatto medici. Le loro conoscenze dei « più profondi segreti della natura », come dice Ammiano Marcellino, rifacendosi a Timagene (XV, 9), delle « leggi della natura che i Greci chiamano fisiologia », come dice Cicerone (*De Divinatione*, I, 40), a proposito del druido Diviziaco, ne facevano evidentemente i più capaci a curare le malattie e le ferite. Non v'è dubbio che la parte più importante della loro terapeutica sia stata la cura per mezzo delle piante. Il famoso passo in cui Plinio il Vecchio ci descrive la raccolta del vischio è molto esplicito al riguardo: « Essi credono che il vischio, assunto come bevanda, dà la fecondità agli animali sterili e costituisce un rimedio contro ogni veleno » (*Historia Naturalis*, XVI, 249). Il vischio avrebbe avuto valore di panacea universale, di autentica « pozione magica ». Ma Plinio ci informa anche che altre piante, in particolare la salvia e la verbena, raccolte in determinate precise condizioni, svolgono un ruolo non trascurabile nei trattamenti medici. D'altronde, il racconto irlandese de *La Battaglia di Mag Tured* ci mostra come Diancecht, il Dio della medicina, prepara una « fonte di salute » gettando in una sorgente tutte le piante che nascono in Irlanda. Altri racconti epici insistono sulla capacità di certi druidi di realizzare delle operazioni chirurgiche, soprattutto dei trapianti di arti. Storie meravigliose o riflesso di una certa realtà? È difficile rispondere. Comunque sia, medicazione vegetale e chirurgia non si effettuavano senza incantesimi magici: la vecchia idea che ogni malattia del corpo è anche malattia dell'anima è parte integrante del pensiero celtico, come pure del pensiero di molti altri popoli che non hanno atteso i progressi della medicina e della psicologia moderne per accorgersi dell'esistenza di turbe psico-somatiche.

A questa stregua, il druido è un « uomo-medicina » come lo è lo sciamano. Con i suoi incantesimi magici, il druido non è così diverso dallo sciamano che compie il suo viaggio estatico per andare a cercare, nelle regioni di frontiera dell'Altro Mondo, l'anima del malato, del ferito, del morente, o anche del defunto, e ricondurla nel corpo del paziente. Non sarà la prima volta che incontreremo dei punti di analogia tra il druidismo e lo sciamanismo, anche se, per questo, è necessario andare al di là di certe posizioni post-duméziliane che si rifiutano di ammette-

re, per il druidismo, delle fonti esterne al mondo indo-europeo. Non bisogna tuttavia privarsi di alcuna fonte di informazione, soprattutto quando si ha coscienza dell'importanza che ha avuto lo sciamanismo nelle pianure dell'Asia centrale e dell'Europa centrale, *donde venivano i Celti.* Perché considerare Odino-Wotan come il dio-sciamano per eccellenza, e rifiutare nello stesso tempo la nozione di un druido-sciamano, annettendo beninteso a questa nozione tutti i correttivi che s'impongono in ragione dell'appartenenza ad un altro gruppo sociale? Ugualmente, niente vieta di pensare che, se il druidismo non è scomparso d'un colpo e si è mantenuto sotto delle forme alterate e molto frammentarie nella tradizione popolare occidentale, i mediconi, i guaritori, i magnetizzatori e stregoni di villaggio che abbondano nella nostra epoca, e che sono dei veri « uomini-medicina », sono i lontani discendenti dei druidi gallici, bretoni e irlandesi. Dopo tutto, il gaelico *draoi* ha proprio assunto il significato di « stregoni ». Durante il grande combattimento che oppone i due eroi Cû Chulainn e Ferdéad, in *La Razzia del bestiame di Cualnge*, l'autore anonimo di questo racconto irlandese ci narra l'arrivo di « guaritori » e di « medici » — che appartengono dunque alla classe druidica — accanto ai due personaggi spossati e feriti: « Essi misero delle erbe e delle piante medicinali e fecero un incantesimo di salute sulle loro ferite ». E il giorno dopo essi recano « delle pozioni magiche, degli incantesimi e delle formule per lenire le loro piaghe sanguinanti, le loro perdite di sangue e i loro dolori mortali ». E, secondo il seguito del racconto, questo trattamento ebbe un esito tanto buono da consentire ai due eroi di ricominciare a massacrarsi a vicenda.

I druidi sono dunque, prima di tutto, gli « Uomini del Sapere ». È d'altronde il significato del loro nome. Questa conoscenza della Tradizione ingloba tutti i campi, tanto quello del diritto, come quelli della filosofia, della medicina, della teologia, della poesia e della musica. Questa conoscenza è *orale*, poiché i druidi si rifiutano di utilizzare la scrittura (salvo che per certi incantesimi magici), ed è soltanto dopo la cristianizzazione dell'Irlanda che i *fili* convertiti e divenuti monaci, liberati dal divieto — magico — sulla scrittura, affideranno a dei preziosi manoscritti quanto restava della Tradizione. Ma all'epoca druidica, la trasmissione del Sapere non può compiersi che per via orale, sia attraverso il canale dei poeti e dei narratori, che si rivolgono alla folla, o quantomeno ad un pubblico ordinario, sia attraverso il canale dei maestri che diffondono un insegnamento molto più difficile, se non più esoterico, nei riguardi di un piccolo gruppo di discepoli, giovani desiderosi di acquisi-

re una cultura o che vogliono divenire bardi o druidi. In ogni caso, l'esistenza di scuole druidiche è provata.

Ancora una volta, il testo di base è dovuto a Cesare: « Molti vengono, di propria iniziativa, per rimettersi ai loro insegnamenti, ma molti vi sono inviati dai loro familiari e congiunti; si dice che lì imparino a memoria un grandissimo numero di versi; alcuni rimangono dunque venti anni alla loro scuola » (Cesare, VI, 13). Un altro testo fondamentale è quello di Pomponio Mela (primo secolo della nostra èra): « Essi hanno... dei maestri di saggezza che vengono chiamati druidi... Questi insegnano molte cose ai nobili della Gallia, di nascosto, per venti anni, sia in caverne, sia in boschi lontani » (*De Choregraphia*, III, 2, 18). La durata degli studi, di venti anni, sembra confermata. Le « caverne » e i « boschi lontani » di cui parla Mela, che scrive un secolo dopo la conquista della Gallia, sono forse un elemento allusivo alla clandestinità nella quale si sono rifugiati i druidi, ma bisogna sottolineare che i santuari druidici, e dunque le loro scuole, si trovavano decisamente lontano dalla vita attiva, al centro delle foreste. Quanto all'insegnamento elargito che consiste in un gran numero di versi, risulta perfettamente provato dalla struttura interna dei racconti irlandesi e, in misura minore, di certi racconti gallesi: questi ultimi, soprattutto i più antichi, sono pieni di strofe in versi, mentre la narrazione è in prosa, e queste strofe, spesso in un linguaggio arcaico e di difficile comprensione, sembrano proprio essere state l'ossatura mnemotecnica attorno alla quale il narratore ha costruito il suo racconto. Ciò suppone dunque che i druidi insegnassero la loro dottrina in versi ed in una forma verosimilmente epica, ma che il linguaggio che essi impiegavano non era accessibile a tutti. Una delle versioni della *Tain Bô Cualnge* è in proposito rivelatrice: « Cathbad il druido dispensava l'insegnamento ai suoi allievi, a nord-est di Emain, e otto di essi erano capaci nella scienza druidica » (55). È come dire insomma che forse molti erano i chiamati, ma pochi gli eletti. Un'altra versione della stessa epopea ci presenta lo stesso Cathbad nella sua scuola: « Cento uomini sbalorditi si trovavano presso di lui, per apprendere il druidismo » (56). Si sarebbe tentati di considerare l'insegnamento druidico come particolarmente difficile, per non dire « esoterico », e dunque riservato a coloro che, avendo una certa disposizione di spirito, o essendo stati « inizia-

(55) *Ogam*, XI, p. 325.
(56) *Ogam*, XV, p. 153.

ti », potevano comprenderlo, e poi diffonderlo intorno a loro. Ciò darebbe ragione a Cesare che sostiene che i druidi vietavano l'uso della scrittura « perché essi non volevano diffondere la loro dottrina nel popolo » (57).

La tradizione druidica si presenta in generale sotto la forma di racconti in cui tutto è scientemente mescolato, storia, teologia, filosofia, mitologia, diritto, costume, vaticini. Non sono assenti la grammatica, la geografia, l'etimologia soprattutto, ma ciò che colpisce di più in questa tradizione — che noi conosciamo essenzialmente attraverso i manoscritti irlandesi, e in misura minore attraverso i manoscritti gallesi — è il rifiuto di separare il mito dalla storia. Contrariamente ai Romani, i Celti hanno pensato miticamente la loro storia e, beninteso, hanno talvolta storicizzato i loro miti: di qui l'ambivalenza dei racconti celtici, soprattutto degli irlandesi, i famosi *scela*, che sono ad un tempo delle epopee eroiche, delle cronache vagamente storiche e dei racconti mitologici. Di qui, ugualmente, la difficoltà per tutti gli osservatori in buona fede, ma estranei — e per evidenti ragioni — alle strutture mentali della società celtica, di riconoscervisi e di tener conto delle contingenze storiche. Non è tanto per il loro « esoterismo » che i racconti celtici rimangono oscuri, ma piuttosto a causa del divario storico e della fondamentale differenza di concezione che ne deriva. Ciò detto, è possibile che i druidi abbiano volontariamente reso oscuri i loro racconti, in primo luogo per essere compresi solo da coloro che potevano comprenderli, e poi per effettuare in modo migliore una selezione fra coloro che bussavano alla porta della classe druidica. Non mancano gli aneddoti, nei racconti irlandesi, a proposito di druidi (o di *fili*) che obbligano i loro discepoli a delle aberrazioni, sottoponendoli a delle prove con trabocchetti, o lanciandoli su una falsa pista. Non si può non pensare al Merlino dei romanzi della saga di re Artù, il Mago Merlino, che, ogni volta che gli viene posta una domanda, si mette a ridere, o risponde a vanvera. Lo stesso rilievo può essere fatto a proposito di Parsifal (o Peredur, o Parzival): questi comincia con il seguire ciecamente, e alla lettera, i consigli di sua madre, senza averli realmente compresi, e la cosa non gli riesce molto. Lo stesso si verifica, nel testo di Wolfram von Eschenbach, quando l'eremita Trévrizent racconta *falsamente* la storia del Graal a Parsifal. La maggior parte dei racconti celtici sono di natura ambigua, cosa che non

(57) Cesare, *De Bello Gallico* VI, p. 13.

facilita affatto la loro traduzione e la loro interpretazione. Ma si potrebbe dire altrettanto di certi testi dell'*Edda* scandinava e dei testi sacri dell'India vedica. Dopodiché, non ci si potrà affatto stupire leggendo i trattati di Alchimia del Medio Evo.

L'esempio irlandese o gallese, che noi conosciamo grazie alla trascrizione tardiva dei monaci cristiani, non deve essere tuttavia considerato come se rappresentasse unicamente la tradizione celtica insulare. Può essere esteso senza tema di errore alla Gallia continentale. Cesare è categorico quando parla di una tradizione trasmessa oralmente attraverso i druidi, per mezzo di versi. E quando Tito Livio, che d'altronde era della Gallia Cisalpina, si mette a scrivere la storia della fondazione di Roma, non soltanto utilizza copiosamente le leggende romane, ma si serve senza vergogna di racconti epici gallici che dovevano ancora essere conosciuti alla sua epoca, e che sono perfettamente evidenziabili con l'analisi (58). Non è comunque il solo autore dell'antichità classica ad aver attinto alle fonti celtiche. Se ne trovano delle eco in Aristotele (59). Ma, in linea generale, i Greci e i Latini si sono accontentati di notizie frammentarie, giacché essi hanno avuto, sembra, grandi difficoltà a comprendere esattamente il significato di queste leggende, ancora una volta a causa di una mentalità logica totalmente differente, e dell'assenza di dicotomia, nei Celti, tra il mito e la storia (60).

Eppure, i Greci e i Latini che avevano frequentato i Galli, che ave-

(58) Gli esempi più sorprendenti sono quelli che concernono le « guerre galliche », vale a dire le spedizioni galliche nel nord dell'Italia e che si conclusero nella presa di Roma nel 387 prima della nostra èra, poi i successivi contrasti tra Romani e Galli. È celebre un episodio, la morte del console Postumio e di numerosi suoi legionari, uccisi a seguito della caduta degli alberi di una foresta gallica: si tratta esattamente della trascrizione storicizzata di un fondamentale mito celtico, il « Combattimento degli Alberi », soggetto di un poema assai oscuro del bardo gallese Taliesin. Cfr. in J. Markale, *Les Celtes*, il capitolo dedicato a « Roma e l'Epopea celtica ».

(59) Soprattutto a proposito di un rituale di scongiuro del mare, di cui il filosofo si fa beffe perché non ne comprende il significato.

(60) Con tutti i rischi di confusione che ne derivano. Così, sulla base di una reale spedizione dei Galli nella penisola ellenica, e per sovrapposizione di ricordi storici che datavano alla guerra con i Persiani, alcuni autori greci come Diodoro Siculo e Pausania hanno descritto una presa di Delfi che non si è probabilmente mai verificata. Cfr. in J. Markale, *Les Celtes*, il capitolo dedicato a « Delfi e l'Avventura celtica ». Quanto poi alla famosa credenza che si attribuisce ai Galli, e cioè che essi non avevano paura che di una cosa, che il cielo cadesse loro sulla testa, risulta da una interpretazione letterale di una risposta assai arrogante di mercenari galati ad Alessandro Magno.

vano ascoltato i loro druidi e li giudicavano come uomini di uno spirito davvero notevole e di grande levatura di pensiero, erano consapevoli che queste genti non parlavano esattamente come loro. È Diodoro Siculo che l'afferma: « Parlano poco nelle loro conversazioni, *si esprimono per enigmi* e nel loro linguaggio fanno in modo da lasciar indovinare la maggior parte delle cose. *Essi utilizzano molto l'iperbole*, sia per vantarsi essi stessi, sia per sminuire gli altri. Nei loro discorsi, sono minacciosi, altezzosi e portati al tragico. Sono tuttavia intelligenti e capaci di istruirsi » (Diodoro, V, 31). Questa testimonianza è capitale, giacché afferma che, presso i Galli, si conoscevano dei racconti orali eroici il cui significato, conseguentemente all'accumulazione degli *enigmi* e delle *iperboli*, era talvolta difficile da cogliere. E ciò conferma le caratteristiche dell'epopea irlandese o gallese, essa stessa, sembra, fusa nel medesimo stampo dell'epopea gallica di cui noi non conosciamo nulla, se non alcuni frammenti recuperati dagli autori dell'antichità classica.

I druidi sono dunque i depositari di una Tradizione complessa, che ingloba tutti i campi dello spirito, e di cui essi sono in definitiva i soli capaci di interpretare validamente il significato profondo. Consigliere del re, il druido sarà dunque anche il consigliere del popolo nel suo insieme: di qui la funzione giuridica inerente alla classe sacerdotale, anche se l'esecuzione dei giudizi investe la responsabilità del re, il braccio secolare, come si diceva nel Medio Evo. « Sono in effetti i druidi che giudicano sulle controversie, pubbliche o private, e se un crimine è stato commesso, se c'è stato un omicidio, se viene opposta una contestazione a proposito di una eredità o a proposito di questioni di confine, sono essi che decidono e valutano i danni e le sanzioni » (Cesare, VI, 13). La funzione giuridica dei druidi è universale: in questa società celtica in cui la distinzione tra diritto pubblico e diritto privato non esiste, ed in cui non vi sono che affari pubblici e affari privati, le leggi — o i costumi — non possono esser validi senza riferimento ad un piano superiore, quello della religione. In effetti, giudizi, decisioni e contratti sono sotto la garanzia dei druidi, intermediari obbligati tra gli dèi e gli uomini, interlocutori privilegiati degli dèi, e che si incaricano di applicare le regole divine ai casi particolari. Il giudizio di un druido non può venir discusso. D'altronde, se il druido emette un cattivo giudizio, è lui che sarà castigato dagli dèi. Nella letteratura irlandese gli esempi abbondano a tale riguardo: se disgraziatamente un druido emette un cattivo giudizio, egli cade ammalato, oppure è sfigurato, oppure la terra della tribù o del reame diviene sterile. Il druido ha dunque interesse a non

sbagliarsi. Sotto questa forma che deriva le sue pezze d'appoggio dall'immaginario, persino dal fantastico, si riconosce la preoccupazione che avevano le società celtiche di giungere fino alla perfezione, e in ogni caso l'estrema preoccupazione di rigore che manifestavano nei confronti dei druidi. Giacché, se il re è sottomesso ad un numero di divieti a volte incalcolabile, il druido non ne sopporta alcuno, se non quello, d'altronde essenziale, di non sbagliarsi mai.

Dall'altra parte, il comune mortale, ivi compreso il re, non può permettersi di non tener conto del giudizio dei druidi. « Se un individuo o un popolo non accettano la loro decisione, i druidi interdicono loro i sacrifici; questa pena, presso di loro, è la più grave » (Cesare, VI, 13). Ciò prefigura stranamente la scomunica e l'interdizione lanciata su un regno, procedure di coartazione di cui farà largo uso la Chiesa cristiana nel Medio Evo. Ma i druidi hanno ancora altri mezzi. Siccome sono anche dei « maghi », essi possono lanciare delle « satire » contro i recalcitranti. Questo metodo, che fa pensare all'anatema dei cristiani, è ad un tempo di ordine religioso, collocando il colpevole direttamente sotto i colpi vendicatori della divinità, di ordine sociale, gettando l'onta e l'obbrobrio sull'individuo considerato e, beninteso, a voler credere a certi testi, di ordine magico, mettendo in gioco delle forze misteriose e « demoniache » che animano il mondo in maniera latente. L'esempio più caratteristico è quello del druido-satirico Athirne di cui si parla nei due racconti irlandesi, *Il corteggiamento di Luain* e *L'assedio di Dun Etair*. È un Ulaid, ma i suoi compatrioti lo temono abbastanza e gli hanno affibbiato il soprannome di *Importuno di Ulster*. È vero che è imbarazzante: si serve della sua qualità di druido e dei suoi poteri per appagare tutti i suoi desideri. E le sue pretese sono esorbitanti: pretende, pena delle gravi maledizioni, l'occhio di un re guercio, la donna di un altro re, i più bei gioielli di certe famiglie (61). Non è comunque senza interesse notare che gli Ulaid se ne servono come di un provocatore di fronte ad altri popoli, ma questa è una storia diversa. Certo, in questo caso specifico, è evidente che vi è esagerazione epica, ma ciò mostra almeno che i poteri del druido, signore della magia incantatoria, erano temibili.

Se il druido non può sbagliarsi, e se è signore della magia incantatoria, ciò spiega anche il suo ruolo di indovino. Interlocutore privilegiato della divinità, egli è più che mai il « molto veggente », colui che sa

(61) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 61-64.

leggere il grande libro dei destini. I Celti, come tutti gli altri popoli dell'Antichità, avevano grande fiducia negli àuguri. Non intraprendevano mai niente senza aver consultato gli oracoli. Essi non erano i soli, ma le testimonianze provano che, presso di loro, l'arte profetica era di una considerevole importanza. « Essi si servono degli indovini ai quali attribuiscono una grande autorità; questi indovini predicono l'avvenire con l'osservazione degli uccelli e l'immolazione di vittime, e tengono tutto il popolo in una condizione di dipendenza da loro » (Diodoro Siculo, V, 31). « Gli indovini si sono sforzati, con le loro ricerche, di penetrare gli avvenimenti e i segreti più profondi della natura » (Timagene, in Ammiano Marcellino, XV, 9). I racconti irlandesi abbondano di aneddoti in cui si vedono degli indovini predire gli avvenimenti futuri, tanto per gli individui quanto per i gruppi sociali. Ed è in questo contesto che si vedono apparire i personaggi delle « profetesse », come la famosa Fédelm di Connaught. Bisognerebbe ugualmente parlare delle « galle » dell'Isola di Sein di cui parla Pomponio Mela, che predicevano il futuro, calmavano le tempeste e potevano cambiare il loro aspetto: vi si riconosce il prototipo di Morgana, la fata dei romanzi del ciclo di re Artù, e delle sue nove sorelle, signore della mitica isola di Avalon. In ogni caso è l'indicazione che le donne potevano appartenere alla classe druidica: se non si ha alcuna indicazione sulla qualità di « druidessa », se è verosimile che le donne non abbiano occupato per niente il vertice della gerarchia druidica, si ha la certezza che potevano essere profetesse, e certamente poetesse. A questo proposito, il personaggio mitologico della triplice Brigit (divenuta santa Brigitta di Kildare), dèa della poesia, della scienza e delle tecniche, è rivelatore. Lo stesso accade per la dèa Morrigan, anch'essa capace di metamorfizzarsi, soprattutto in cornacchia, donna-guerriera e profetessa. E che dire di queste donne-guerriere, più o meno maghe e « streghe », di cui troviamo traccia ad un tempo nell'epopea irlandese e nei racconti gallesi? Le fate dei racconti popolari e le misteriose « pulzelle » che incontrano i cavalieri dei racconti di re Artù, le quali pulzelle sono spesso quelle che indicano il cammino da seguire, sono con ogni evidenza da annoverare nella stessa categoria, con tutte le riserve che s'impongono quando si è in presenza di una tradizione assai alterata e che ha subìto numerose e diverse influenze, simultaneamente nel tempo e nello spazio. Dopo tutto, l'immagine delle tre Parche, o delle Tre Moire greche, non è molto lontana, né la Sibilla cumana, né la Pizia di Delfi. Quest'ultima faceva proprio parte di una classe sacerdotale, anche se il suo ruolo era soltanto quello di una passiva

esecutrice, dato che i sacerdoti s'incaricavano dell'interpretazione ufficiale dei suoi vaticini.

Ciò detto, non bisogna dimenticare che i druidi, pur se confuse tutte le categorie, sono prima di tutto dei *sacerdoti*. I druidi, secondo Cesare, « vegliano sulle cose divine, si occupano dei sacrifici pubblici e privati, regolano tutti gli affari della religione » (VI, 13). L'usanza, presso i Celti, è che « nessuno sacrifichi senza l'assistenza di un filosofo (: druido), giacché essi credono di dover passare attraverso l'intermediazione di questi uomini, che conoscono la natura degli dèi e parlano per così dire la loro lingua, per offrire dei sacrifici onde impetrare grazie ed implorare il loro aiuto » (Diodoro Siculo, V, 31). I sacrifici, presso tutti i popoli antichi, sono le manifestazioni più importanti e più significative della religione tenuta in considerazione. Che si sia trattato, presso i Celti, d'immolazioni di animali, di esseri umani, di rituali sacrificali simbolici, oppure di oblazioni di vegetali, poco importa in questa sede. I druidi presiedevano ai sacrifici, quale che ne fosse la forma, così come compivano, nelle radure sacre, nel fondo delle foreste, cerimonie sulle quali non possediamo affatto informazioni. Essendo la religione inseparabile dalla vita civile e dalla vita militare in virtù del principio della non-dicotomia tra il sacro e il profano, questo aspetto puramente sacerdotale dei druidi non fa che accrescere la loro potenza all'interno della società celtica. Ancora una volta, senza druidi, non si sarebbe affatto avuta società celtica. Ma, inversamente, senza società di strutture celtiche, non si possono avere druidi.

2

IL TEMPO DEGLI INIZI

In ogni tradizione, in ogni dottrina e in ogni istituzione di carattere religioso, vi è un esplicito riferimento ad un *illo tempore.* Questo « tempo di allora », questo « tempo degli inizi », concerne tanto l'apparizione del mondo, degli dèi e degli uomini, quanto il momento in cui un essere privilegiato ed eccezionale, profeta o dio incarnato, è venuto a diffondere la « buona novella », vale a dire l'istante della Rivelazione. Bisogna proprio ammettere che questo *illud tempus* è una necessità assoluta senza la quale nessuna credenza, nessun rito possono giustificarsi. Di conseguenza appare assurda la disputa tra le religioni rivelate e le altre: è una falsa disputa dovuta all'imperialismo della Chiesa cattolica romana e dell'Islam, le due religioni più settarie che la storia abbia mai conosciuto, e ciò per la loro pretesa di detenere una Verità unica e definitiva. Tutte le religioni sono state costituite a partire da una rivelazione, quale che essa sia stata e quale che sia il giudizio che se ne voglia dare. Ogni religione è rivelata. Oppure, nessuna lo è.

Giacché, il meno che si possa dire, è che le circostanze della Rivelazione appartengono maggiormente alla sfera della nebbia piuttosto che alla sfera del pieno sole. Non dispiaccia agli incensatori del cristianesimo, l'esistenza storica del Cristo non ha mai potuto essere provata, e i testi ufficiali — nella Chiesa — che lo riguardano sono stati a tal punto espunti, adattati o mal tradotti, che è impossibile, al di fuori della sfera della Fede, farsi un'opinione sul suo caso. Peraltro, il vero fondatore del cristianesimo è San Paolo, ma il suo incontro con Gesù sulla via di Damasco non è che un'esperienza mistica individuale che non può, pena il compiere abusive induzioni, essere quella di tutti i cristiani. Lo stesso accade per Maometto: le sue visioni, quali che abbiano potuto essere, sono state dei fenomeni puramente soggettivi incontrollabili. Quanto alla predicazione del profeta, il *Corano* non ci permette di conoscerla realmente poiché si tratta di una successiva stesura effettuata dai

discepoli. Gesù e Maometto non hanno scritto nulla e indubbiamente rimarrebbero sorpresi di vedere come la loro parola è stata raccolta. È vero che Gesù faceva riferimento a Mosè, e Maometto ad Abramo: tutti e due si trinceravano già dietro un *illud tempus*. Ma Abramo sembrava davvero essere un personaggio simbolico, per non dire mitologico, e Mosè è una figura semi-storica, semi-leggendaria: d'altronde la rivelazione avuta da quest'ultimo sul Monte Sinai è, ancora una volta, e comunque stiano le cose, un fenomeno individuale. Ciò non ha impedito a Sant'Agostino e ai Padri della Chiesa di farsi beffe delle leggende mitologiche dei pagani, considerandole come le più deboli delle favole — nel senso peggiorativo del termine — o come invenzioni del diavolo per ingannare il povero mondo, opinione che, di sicuro, deriva dalla più pura mitologia.

È indispensabile ripeterlo: senza la fede (esperienza individuale), l'*illud tempus* delle religioni dette rivelate non regge più di quanto non reggano i molteplici racconti mitologici tratti dalle religioni dette pagane, o non rivelate. Queste ultime non racchiudono certo più assurdità delle prime. Ma i racconti fondatori del cristianesimo e dell'islamismo non sono più credibili di quanto non lo siano quelli dell'induismo, della religione greca o del druidismo. Non è dar prova di agnosticismo affermare questa evidenza; è soltanto sostenere che nessuno è in diritto di pretendersi il solo ed unico depositario della Verità.

Si è rimproverato ai testi celtici di essere tardivi, di essere stati raccolti dopo la cristianizzazione, e dunque di essere stati espunti, adattati, mal tradotti. Ma dove risiede la differenza con i testi cristiani, scritti molto dopo la morte del Cristo in lingua aramaica, tradotti in greco e ritradotti in latino sul testo greco? E dov'è, dunque, il testo aramaico degli Evangeli? Peraltro, il primo testo cristiano (in realtà *giudaico-cristiano)* è l'*Apocalisse* di Giovanni. Vengono poi le Epistole di Paolo. Quanto agli Evangeli, questi sono stati redatti *dopo*, e in quanto illustrazione delle Epistole. I cristiani convinti dell'autenticità dei loro testi sarebbero inadatti a negare ai testi celtici irlandesi e gallesi un valore che essi riconoscono senza discussione ai propri testi. Si tratterebbe di una disonestà intellettuale. Ma le poste in gioco socio-economiche sono state tali, nel corso dei secoli, che si è reso proprio necessario fare delle scelte, rendendo equivalenti i problemi (1).

(1) Si leggerà con profitto l'opera di Jacques Ellul, *La subversion du Christianisme*, Le Seuil, Paris, 1984. L'autore, convinto calvinista, dimostra da una parte perché il messaggio cristi-

Tutto ciò non vuol dire che il druidismo sia la « vera » religione. Significa semplicemente che il druidismo e tutti i testi che ad esso si riferiscono sono degni d'interesse allo stesso titolo dei grandi testi della religione cristiana o di ogni altra religione. Vi si scoprirà, attraverso credenze specifiche, riti particolari, una concezione originale del mondo e soprattutto dell'« Altro Mondo », la stessa ricerca spirituale dell'essere umano di fronte al suo destino. E non è senza ragione che i Celti, principalmente gli Irlandesi, sono passati, senza contrasti e senza grandi problemi, dal druidismo al cristianesimo (2).

1 - DA DOVE VENIVA IL DRUIDISMO?

Sino alla fine del XIX secolo, e ancor oggi in certi ambienti in cui il sincretismo « esoterico » fa danni, si è creduto e si crede il druidismo legato ai monumenti megalitici. Le guide turistiche per molto tempo hanno fornito elenchi e descrizioni di « monumenti druidici », vale a dire di *dolmen,* di *menhir,* di *cromlech* e di tumuli funerari: di qui le stampe di Épinal (3) in cui si vede il druido barbuto sacrificare le sue vittime su un dolmen considerato come tavola sacrificale. Dopo tutto, il gallo Obélix, a voler credere agli autori di un celebre fumetto, era « tagliatore di *menhir* » (4). Significa dimenticare allegramente che i monumenti megalitici possono essere datati, in Occidente, dal quarto al secondo millennio prima della nostra èra, mentre i Celti sono apparsi soltanto alla fine dell'Età del Bronzo, vale a dire intorno al 900 o al 700 a.C., e che hanno un'esistenza storica incontestabile soltanto a partire dall'anno 500 a.C.. I monumenti megalitici, che denotano comunque una religione evoluta di tipo spiritualista, sono stati costruiti da popoli che non avevano niente a che vedere con i Celti.

È vero che questi straordinari monumenti hanno eccitato l'imma-

co era sovversivo in rapporto al pensiero mediterraneo, e dall'altra parte in che modo questo messaggio sia stato recuperato e allontanato dal suo significato originale.

(2) J. Markale, *Le Christianisme celtique.*

(3) La cittadina di Épinal in Lorena divenne famosa alla fine dell'Ottocento per la sua produzione di illustrazioni popolari, sicché il termine è andato riferendosi a questo tipo di stampe (N.d.C.).

(4) Co-protagonista con Asterix dell'omonimo fumetto creato nel 1959 da R. Goscinny con i disegni di A. Uderzo (N.d.C.).

ginazione. È vero che non abbiamo affatto ritrovato monumenti veramente celtici, poiché i Celti non hanno mai costruito templi prima di subire l'influenza greca o romana. Rappresentando dunque i megaliti ciò che rimaneva di civiltà anteriori ai Romani, grande è stata la tentazione di considerarli come monumenti druidici, tanto più che mancavano i mezzi di datazione. Ciò che è grave è di persistere in questa visione confusionaria quando adesso possediamo degli incontestabili elementi archeologici di riferimento.

Tuttavia, quando si prenda in considerazione il passato, e ancor più un passato lontano, niente è totalmente vero, né totalmente falso. Se la tradizione popolare ha collegato druidismo e megaliti, è forse perché vi era tra di essi un certo rapporto, anche se vago o secondario. Dopo tutto, i testi mitologici irlandesi fanno dei tumuli megalitici le dimore degli antichi dèi: questa localizzazione forse non è dovuta al caso, e certamente pone un problema che non può essere evitato trincerandosi definitivamente dietro certezze archeologiche. In fondo, certi santuari romani sono divenuti chiese cristiane, e la maggior parte delle cappelle cristiane si trovano sul luogo dove si professavano i culti più antichi, tanto greco-romanici che celtici o preistorici. Si è avuto anche reimpiego, riutilizzazione di certi monumenti, e gli esempi non mancano al riguardo. Per di più, le religioni non muoiono mai completamente: dell'antica, rimangono sempre alcuni elementi di credenze o di rituali, delle abitudini acquisite in qualche modo, nella nuova che si instaura. Non ci si dovrà dunque meravigliare per il fatto che il druidismo possa aver raccolto una certa eredità dalle popolazioni che i Celti hanno trovato insediate nei territori che hanno occupato e con le quali hanno, volenti o nolenti, formato una nuova comunità. Ciò che rimane da determinare in questo caso, è la parte esatta di questa eredità.

E ciò non risolverebbe in alcun modo il problema dell'origine del druidismo. Era una religione importata dai Celti indo-europei, e da dove l'avevano portata con sé? Era, al contrario, una religione autoctona che è stata completamente riformata, ripensata e organizzata dai conquistatori celti? La struttura del druidismo sembra, in modo nettissimo, indo-europea. Ma il resto, le credenze, i rituali, certi modi di pensare e di ragionare sull'Aldilà?

Abbiamo detto che, fino all'inizio di questo secolo, si credeva che tutto ciò che era esistito prima dei Romani appartenesse ai Galli, vale a dire ai Celti. È in questo senso che la tradizione popolare faceva dei *dolmen* e dei *menhir* dei monumenti druidici. Orbene, alla fine del XVIII secolo si assiste all'emergere di ben strane tesi sull'origine del druidismo.

Bisogna dire che questa epoca ha manifestato per i druidi e tutto ciò che concerne i Celti un interesse che rasenta la passione improvvisa e irriflessiva. Lo scozzese Mac Pherson « scopriva » la più antica poesia erse (: gaelica) grazie alla quale egli compose i suoi canti ossianici, *best-seller* che influenzò tutta la generazione romantica, quando persino la *forgery* (la parola inglese s'impone) (5) non poteva introdurre dubbi. Il gallese Iolo Morganwg « rivelava » una tradizione bardica obliata da secoli, ricostituiva un rituale druidico, a dire il vero più intellettuale e culturale che cultuale, e fondava veramente il neo-druidismo. *Forgery* ancora, ma che ebbe un'influenza considerevole. I Bretoni La Tour d'Auvergne (il primo granatiere dell'Impero) e Le Brigant consideravano la lingua celtica come la lingua-madre di tutta l'umanità e affermavano senza ridere che il bretone doveva essere parlato da Adamo ed Eva nel Paradiso Terrestre. La cosa più bella è che i loro lettori non ridevano affatto. La porta era aperta, e attraverso questa porta Hersart de la Villemarqué avrebbe ritrovato « miracolosamente » dei canti druidici nel folklore armoricano della sua epoca. In questo contesto che valorizzava l'apporto dell'Occidente nella civiltà, di fronte ad un Oriente che si era sempre ritenuto la fonte assoluta di ogni avventura umana, era normale che ci si interessasse al druidismo e che gli si attribuisse un'origine occidentale.

È quanto fece Fabre d'Olivet. Questo straordinario personaggio, erede degli Enciclopedisti, ad un tempo filosofo, mitografo — e mitomane —, storico e moralista, sostenne di aver scoperto dei documenti (che non mostrò mai, come del resto non li mostrarono né Mac Pherson, né Morganwg, né la Villemarqué) che provavano come il druidismo derivasse dalla religione più antica dell'Occidente (6). Egli andò anche più lontano, raccontando freddamente le dispute — quasi quattromila anni prima della nostra èra — di un giovane druido di nome Ram con delle sette eretiche, soprattutto di selvagge « druidesse » assetate di sangue. Questo Ram, secondo Fabre d'Olivet, preferì andare in esilio piuttosto che combattere i suoi fratelli e sorelle: seguito da qualche fedele, emigrò verso l'Oriente e si ritrovò ben presto in India dove si stabilì e dove predicò la sua religione, che perdura ancora. Ognuno avrà compreso: Ram non è altro che il Rama indiano, e l'induismo è quanto ci resta di un druidismo puro e difficile. Perché non ci si era pensato prima?

(5) Sia contraffazione che documento falsificato (N.d.C.)

(6) Fabre d'Olivet, *Histoire philosophique du genre humain*, tomo primo.

Fabre d'Olivet non cita mai le sue fonti. Ne sarebbe stato del resto incapace. Trincerandosi dietro delle tradizioni segrete alle quali avrebbe avuto accesso, gioca sul mistero, come ogni buon ermetista che si rispetti, poiché vi sono dei segreti che non si possono svelare che con prudenza. In fondo, Fabre d'Olivet conosceva perfettamente il codice deontologico del giornalista professionista degno di questo nome. Sarebbe bene rileggere ciò che scriveva nel 1879 Fustel de Coulanges a proposito di Iolo Morganwg la cui opera *Il Mistero dei Bardi* era stata tradotta in francese, in una versione peraltro assai approssimativa. « Che compaia un uomo che ci dica: ecco una serie di sentenze; sono io che te le presento per primo, ma non sono mie, sono vecchie di venti secoli e costituiscono un'antica dottrina religiosa; è vero che non posso mostrarti nella storia nessuno che abbia professato questa religione da quindici secoli, né posso mostrarti nei libri alcuna riga che contenga il minimo indizio di questa dottrina; ma non importa; essa è molto antica e la attribuisco ai druidi attraverso una tradizione ininterrotta. Se qualcuno ci dice quanto sopra, siamo tenuti a credergli? » (7). Fustel de Coulanges ha sempre peccato per eccesso di razionalismo, ma vi sono dei casi in cui razionalismo è semplicemente sinonimo di « buon senso ».

La cosa non sarebbe stata così grave, e si sarebbe considerato Fabre d'Olivet come uno di quegli spiriti originali che abbondano nella storia, se egli non avesse avuto una dubbia posterità. Dopo tutto, il suo racconto a proposito del druido Ram è un eccellente scenario di epopea o di film con notevole *budget*, e ciò avrebbe potuto produrre un capolavoro. Disgraziatamente, questa affermazione che il « buon » druido *occidentale* Ram è il Rama indiano, fondatore della religione *ariana* orientale, ha avvelenato in seguito un buon numero di generazioni. E soprattutto il falso mito di Ram è stato ripreso da Edouard Schuré nel suo libro *Les Grands Initiés*, apparso nel 1889 (8). Questa opera è una sorta di bibbia per coloro che si considerano ermetisti o esoteristi come per tutti coloro che cercano onestamente di informarsi su questioni lasciate troppo a lungo nell'ombra. Precisamente, è in nome dell'onestà

(7) *Revue Celtique*, 1879, p. 47.

(8) Titolo completo: *Les grands Initiés, esquisse de l'histoire secrète des religions*. Si tratta di Rama, Krishna, Hermes, Mosè, Orfeo, Pitagora, Platone e Gesù. L'opera all'inizio è passata quasi inosservata, ma ha cominciato ad avere un brillante successo immediatamente dopo la prima guerra mondiale, e in seguito è stata continuamente ristampata. (tr. it.: *I grandi iniziati*, Laterza, Bari - N.d.C.).

che è necessario denunciare la pericolosa truffa di questo autore che passa per un « saggio » e per un « iniziato » (non ci viene detto d'altronde a che cosa) (9).

Edouard Schuré non porta niente di nuovo alla storia di Ram: si accontenta di seguire ciecamente il racconto di Fabre d'Olivet, credendogli sulla parola e non facendo il più piccolo tentativo di verifica. Questo è già grave di per sé, soprattutto se si considera che il capitolo dedicato a Rama, ne *Les Grands Initiés*, è quello che apre la serie, e che si presenta come una sorta di postulato fondamentale il cui ragionamento arriva fino a Gesù, ultimo della discendenza. Ma c'è dell'altro, ed è ancor più inquietante. Schuré è imbevuto di Gobineau, e il suo discorso a proposito delle difficoltà incontrate dal druido Ram non è innocente: mostra in effetti un virulento razzismo (10), un evidente ancorché sornione antisemitismo (11), e un entusiasmo delirante per la razza bianca *nordica* (12). È inutile insistere sull'utilizzazione che è stata fatta di tali

(9) Un'altra delle sue opere riguarda *L'Âme celtique et le génie de la France à travers les âges*, il che è davvero rivelatore. È lo stesso per il titolo del libro scritto su di lui da un certo Jean Bornis: *Un Celte d'Alsace, la Vie et la Pensée d'Édouard Schuré*. Bisogna notare che Schuré ha cercato, con tutti i mezzi, d'integrarsi all'antroposofia di Rudolf Steiner, il quale pare abbia molto diffidato del personaggio. Ciò non ha impedito a Schuré di tradurre Steiner e di pubblicare un libro di saggi tratti dalle conferenze di Steiner.

(10) Schuré sostiene che i Bianchi sono stati nel corso dei secoli gli schiavi dei Neri, ma non di Neri qualsiasi, beninteso; di una *élite* che si colloca in Abissinia e in Nubia, e non nel « negro degenerato » (*Les grands Initiés*, p. 6). Allo stesso modo, egli manifesta un autentico razzismo verso le donne, responsabili delle eresie della vera religione arcaica.

(11) Schuré è vissuto nel contesto dell'*affaire* Dreyfus. Non era il solo, fra gli scrittori dell'epoca, a pensare in tal modo. Ne approfitta per riprendere la spiegazione di Fabre d'Olivet sulla scrittura dei Neri che, vivendo nell'emisfero australe, si volgerebbero verso il Polo Sud per scrivere, la loro mano dirigendosi a sinistra, verso l'Oriente, sorgente di ogni vita, mentre i Bianchi nordici facevano lo stesso, ma volgendosi verso il Polo Nord. L'ostinazione a sostenere che la civiltà semitica è una eredità « negra » non è gratuita. Quanto ai Cinesi, ci si guarda bene dal dire perché essi scrivono dall'alto in basso. A voler seguire il ragionamento di Fabre d'Olivet, si potrebbe forse immaginare che essi sono gli eredi di una civiltà di extraterrestri.

(12) Schuré, presentandosi come « Celtico d'Alsazia », anticipa certe dottrine di incresciosa memoria. Ancora una volta, egli non è il solo, nella sua epoca, ad essere stato accecato dallo scientismo europeo del secolo. Si leggono delle cose strane nei testi minori della fine del XIX secolo, per esempio in un *Voyage chez le magiciens et sorciers de Corrèze*, effettuato nel 1898-1899. Si apprende in effetti che la popolazione limosina è piena di *métèques* (termine dispregiativo francese: straniero, specialmente levantino, residente in Francia; - N.d.T.), che hanno come caratteristiche « i capelli neri, duri, irti, gli occhi scuri e a mandorla, la pelle giallastra ». La caccia ai « bruni » non è lontana. Questi esseri sono dei *Liguroidi* « la cui natura ha

scritti tra le due guerre mondiali, soprattutto oltre Reno, o sull'influenza che possono esercitare attualmente all'interno di certi gruppi intellettuali o spirituali che non osano dire il loro nome.

L'essenziale è sapere che la storia di Ram è dovuta all'immagine di Fabre d'Olivet. Niente, nessun testo o nessuna tradizione, ci permette di affermare che il druidismo sia di origine occidentale e che sia poi emigrato in India dove si sarebbe trasformato in induismo. Se degli accostamenti vi sono da fare — e ve ne sono più d'uno — fra il druidismo e l'induismo, questi accostamenti sono assolutamente normali e si spiegano attraverso la comunanza di tradizione d'origine tra i Celti e gli Indiani della pianura dell'Indo-Gange. Ma dire che l'induismo viene dall'Occidente, o che il druidismo viene da Oriente, costituisce non soltanto una falsità, ma una assurdità.

Bisognava sfrondare questo terreno lasciato troppo a lungo incolto per vedervi un po' più chiaro. In mancanza di documenti antichi, in mancanza di precisi riferimenti, siamo obbligati ad esaminare l'origine del druidismo nel suo quadro naturale, quello in cui ha conosciuto il suo più ampio sviluppo, vale a dire l'Europa, e più particolarmente l'Europa occidentale.

Ma anche in questo quadro si trovano delle trappole che bisogna evitare, tra cui la correlazione stabilita da alcuni tra il pitagorismo e il druidismo. L'origine di questa supposta correlazione è una cattiva interpretazione di certi testi dell'antichità classica. Così, Ammiano Marcellino, rifacendosi a Timagene, riferisce che a fianco dei bardi e degli indovini, « i druidi prevalgono per il loro genio, così come l'autorità di Pitagora ha stabilito » (Ammiano Marcellino, XV, 9). La frase non stabilisce

conservato la crudeltà, la bestialità e la rapacità dei vecchi antenati ». In piena Francia repubblicana e radicale... Ma, rassicuriamoci: « Davvero fortunatamente, a fianco dei Liguroidi e dei Berberi dagli istinti perversi, vivono i discendenti di razze superiori, Gaeli, Arabi, Fenici ». L'autore di questo sbalorditivo guazzabuglio, un certo Gaston Vuillier, non era visibilmente molto dotato per l'antropologia, ma la sua prosa è rivelatrice di una condizione di spirito. Dopo i Celtomani dell'inizio del XIX secolo, dopo il nazionalismo « gallico » risvegliato da Henri Martin e sostenuto da Napoleone III, dopo l'esaltazione di Vercingetorige, eroe gallo, e dunque francese, ma non cristiano, e dunque laico, di fronte a Giovanna d'Arco, l'accento è messo sui Celti. Henri Gaidoz, d'Arbois de Jubainville, Joseph Loth e tutti gli studiosi della lingua e della storia celtica della *Revue Celtique* hanno avuto un bel da fare per ricondurre il dibattito nella sua giusta dimensione che è essenzialmente culturale, il celtismo alimenta tanto le dispute politiche, razziali o altre, quanto le speculazioni d'ordine spirituale. È anche l'epoca in cui si crea, in Bretagna, il collegio dei druidi, bardi e ovati (antichi sacerdoti celtici di grado inferiore ai druidi - N.d.T.), ad imitazione di quello del Galles.

alcun rapporto tra la scienza dei druidi e quella di Pitagora, ma vuol semplicemente dire che i druidi avevano una scienza conforme alla definizione che ne dava Pitagora. Su questa base inesatta, altri autori più tardi, greci e latini, hanno ricamato sulle corrispondenze che potevano esistere fra le due dottrine. Clemente Alessandrino arriva a sostenere (*Stromata*, I, XV) che Pitagora stesso era un « uditore dei Galati e dei Bramini », che è come dire che egli era allievo dei druidi (13). Per contro, altri scrittori, le cui testimonianze non sono mai molto convincenti, come il Greco Ippolito (*Philosophumena*, I, 25), fanno dei druidi gli eredi di Pitagora grazie a « Zalmoxis, schiavo di Pitagora, Tracio di nascita, che venne in queste contrade dopo la morte di Pitagora e fornì loro l'occasione di studiare il suo sistema filosofico ». Notiamo di passaggio che l'esistenza storica di Pitagora è più che dubbia, come lo è quella di Omero: ciò che si conosce è un sistema filosofico e una religione astrale collocati sotto il nome di Pitagora, ed è tutto. E per chi conosce bene la dottrina pitagorica, è impossibile, al di fuori della credenza nell'immortalità dell'anima, trovarvi una comunanza di pensiero. È quanto affermano due autori antichi generalmente ben informati, Valerio Massimo

(13) Si è fatto anche meglio in seguito. In un libro sbalorditivo intitolato *Visage du Druidisme* (Dervy-Livres, Paris, 1977), il fu André Savoret, che sosteneva di essere egli stesso un druido e che firmava a volte i suoi articoli Ab Galwys (*Ab* : figlio in gallese, e *Galwys*, parola inesistente in qualsiasi lingua celtica, che, secondo Savoret, voleva dire « Galli »), ci racconta — senza nominarlo, ma il contesto è troppo preciso per dubitarne — che Gesù Cristo ha impiegato gli anni che precedettero la sua vita pubblica seguendo gli insegnamenti dei bramini, e *poi dei druidi*. Vi è anche una descrizione di Lutèzia (antico nome di Parigi - N.d.T.) all'epoca, ma l'autore sembra visibilmente dimenticare che la Gallia era già romanizzata da almeno settant'anni, e che i druidi erano interdetti dall'insegnamento. È vero che lo sventurato Savoret sguazzava in paludi peggiori di quelle in cui i guerrieri di Camulogene hanno trascinato i legionari di Labieno nel 52. In mezzo ad un guazzabuglio delirante, in cui riprende come sue le affermazioni di Fabre d'Olivet e di Édouard Schuré, soprattutto a proposito di Ram, egli fa riferimento al calendario di Coligny, e ci presenta Ram che lascia la Gallia per l'India, dopo essersi preoccupato di definire la bevanda di vischio come « pozione magica » e soprattutto dopo aver deciso di « attribuire alla festa del solstizio d'Inverno (*Prinni Giamon*, del calendario gallico di Coligny) un lustro e un significato senza precedenti » (p. 33). In questo caso, si tratterebbe piuttosto di un lustro da ridere: per prima cosa, non c'è mai stata festa celtica al solstizio, e, in secondo luogo, se Savoret avesse attentamente osservato il suddetto calendario di Coligny o una delle sue riproduzioni *al diritto*, si sarebbe forse accorto che la festa di Giamon, lungi dall'essere al solstizio d'Inverno, corrisponde esattamente al primo di Maggio, festa di Beltaine, esaltazione dell'estate che si avvicina. Per fortuna, nella stessa pagina, l'autore ricorda che egli non è « né linguista, né filologo » e che « se la non specializzazione preserva da certi paraocchi, rende tuttavia vulnerabili alle critiche ».

(« Essi sono convinti che le anime degli uomini sono immortali; direi che sono stupidi se le idee di questi barbari vestiti di brache non fossero quelle in cui ha creduto Pitagora vestito del pallio », II, 6, 60) e Diodoro Siculo (« La dottrina pitagorica prevale fra di essi, insegnando che le anime degli uomini sono immortali », V, 28). Apparentemente, il solo punto di concordanza era questa credenza nell'immortalità che turbava i Greci e i Romani materialisti.

Il druidismo non è originario del Mediterraneo. Se così fosse stato, i Greci e i Latini lo avrebbero certamente detto. Orbene, in linea generale, essi si dimostrano stupefatti di constatare la grandezza e la levatura di pensiero di una dottrina che non appartiene al loro mondo e che classificano, in mancanza di meglio, sotto l'etichetta di « barbara ». Dal momento che questo termine designava essenzialmente gli abitanti d'Europa non ancora sottoposti alla dominazione romana, non toccati dalla civiltà greca, si è davvero obbligati a riconoscere un certo carattere « nordico » a questa popolazione, o meglio a questo insieme di popolazioni, che i Greci e i Romani temevano, ma che, malgrado tutto, eccitavano la loro immaginazione. È forse la reminiscenza dell'epoca in cui i Dori indo-europei venuti dal Nord incontrano gli Achei della penisola ellenica e i Cretesi del Mar Egeo? Le tradizioni che concernono il culto di Delfi fanno sempre menzione di un Apollo iperboreo: Cicerone arriva persino a distinguere quattro tipi differenti di Apollo, il terzo dei quali « passò dalle regioni iperboree a Delfi » (*De Natura Deorum*, III, 23). Con tutta evidenza si tratta di una allusione al racconto mitologico che concerne l'arrivo di Apollo a Delfi, del suo combattimento contro il serpente Pitone e della sua vittoria. Tradotto in termini storici, questo racconto concerne il brusco arrivo dei Dori, venuti dalla comune culla degli Indo-Europei non ancora differenziatisi in Europa centrale (dopo la loro migrazione dall'Asia centrale): questi Dori possedevano l'uso del ferro, erano dei temibili guerrieri, e colonizzarono gli Achei della civiltà del bronzo minoica, pastori e agricoltori. Ma, in termini religiosi e socioculturali, si trattò della scomparsa di un culto tellurico rappresentato dal Pitone, immagine della Terra divinizzata, e della sua sostituzione con un culto solare. E ogni culto solare proviene dal Nord, dall'Iperborea, là dove il sole svolge un ruolo avvertito come primordiale per la sopravvivenza degli uomini.

Questo aspetto nordico del culto di Apollo costituiva una evidenza per gli stessi antichi Greci. Diodoro Siculo, in base alle relazioni del navigatore focese Pitea (14), stabilisce anche uno stretto rapporto tra il

culto delfico e l'isola di Bretagna. È in Bretagna che, in effetti, sarebbe nata Latona-Leto (15), la madre di Apollo, « ciò che spiega perché gli insulari venerino in particolare Apollo. Essi sono tutti, per così dire, sacerdoti di questo Dio... Si vede inoltre in questa isola una vasta area consacrata ad Apollo, come pure un magnifico tempio, di forma rotonda, e numerose offerte... Si crede che Apollo discenda in questa isola ogni diciannove anni » (Diodoro, II, 47). Si osserverà in primo luogo che Pitea, Greco di Marsiglia, non è affatto stupito di scoprire nell'isola di Bretagna un culto apollineo simile al culto greco. In secondo luogo, se ci possiamo porre delle domande riguardo alla vasta area consacrata ad Apollo, soprattutto a proposito della sua localizzazione (è forse una delle aree di Amesbury nella pianura di Salisbury), sembra proprio che il magnifico tempio sia il monumento di Stonehenge, il cui rapporto con il sorgere del sole al solstizio d'estate è incontestabile. Ma il problema è che *Stonehenge non è celtico*: costruito in epoca megalitica, probabilmente intorno al 2000 prima della nostra èra, è stato in seguito utilizzato in due altre epoche dell'Età del Bronzo. Tuttavia, esso appare spesso nella tradizione celtica, non foss'altro che per la leggenda che attribuisce questo monumento all'opera magica di Merlino (16), e per i racconti arturiani che collocano l'ultima battaglia di Artù nelle sue immediate vicinanze. Ciò pone incontestabilmente il problema dell'assimilazione da parte dei Celti, e dunque da parte dei druidi, di una tradizione culturale anteriore al loro arrivo. D'altronde, il periodo del trionfo del culto sola-

(14) Navigatore greco di Marsiglia (IV secolo a.C.). Compì un viaggio nell'Atlantico settentrionale costeggiando la Spagna, la Francia, la Germania e circumnavigando l'Inghilterra; scrisse una relazione, non pervenutaci (N.d.T.).

(15) Mitica figlia del titano Ceo; ebbe da Zeus Artemide ed Apollo, che diede alla luce nell'isola di Delo ove aveva trovato rifugio dalle persecuzioni della gelosa Era (N.d.T.).

(16) Nella tradizione inglese, di origine bretone, il monumento di Stonehenge è anche chiamato Coro di Giganti (*Chorea Gigantum*), ma si racconta che fu Merlino che, per magia, trasportò le pietre dall'Irlanda in questo luogo, ciò che può far supporre un culto per una divinità arcaica nascosta dal personaggio di Merlino. Una cosa è certa: alcune pietre di Stonehenge provengono dalla contea di Pembroke, nel Paese del Galles, vale a dire molto lontano da quel luogo. La testimonianza di Diodoro è inquietante. Diodoro è vissuto dal 63 prima della nostra èra al 19 dopo di essa, e il suo informatore Pitea gli è anteriore di un secolo, ciò significa che la testimonianza concerne un'epoca ancora arcaica, senza alcun legame con la conquista romana. Questo culto apollineo di Stonehenge sembra dunque già arcaico in un contesto celtico tradizionale, e non si può supporre nient'altro che un substrato pre-celtico, ciò che non risolve il problema della sua integrazione alla religione druidica.

re deve essere ricercato non all'interno dell'Età del Ferro celtico, ma all'interno dell'Età del Bronzo nordico (17). Quanto alla discesa di Apollo a Stonehenge ogni diciannove anni, essa può condurre a numerose speculazioni: è in effetti un ciclo all'inizio del quale si arriva a far coincidere il calendario lunare con il calendario solare. È anche il ciclo che è stato adottato, con il nome di ciclo di Dionigi il Piccolo (18), dal Papato, nel VII secolo, per determinare la datazione della festa mobile di Pasqua. Ma è precisamente questo ciclo di diciannove anni che rifiutavano con ostinazione i cristiani celtici (19). Non si può dire che tutto questo sia molto chiaro.

Comunque sia, è all'interno del quadro celtico che bisogna cercare l'origine del druidismo, poiché, lo abbiamo visto, il druidismo non può esistere che nelle strutture di una società celtica, ciò che condanna in anticipo ogni ipotesi concernente un vago pre-druidismo autoctono che i Celti avrebbero trovato presso i popoli da loro sottomessi e che avrebbero in seguito modificato e migliorato secondo le proprie concezioni. Non si tratta comunque di rigettare ogni influenza o ogni partecipazione di queste popolazioni autoctone nella costituzione del druidismo: si tratta semplicemente di sostenere che il druidismo ha preso corpo in una società strutturata dai Celti ma che non comprendeva solo dei Celti, al contrario. È, dunque, in Europa occidentale che bisogna ricercare l'origine del druidismo, poiché soltanto l'Europa occidentale ha ricevuto il segno indelebile della civiltà celtica, prova che quest'ultima vi si è installata assai presto nella storia.

Anche in questo caso, bisogna fare appello alla testimonianza di Cesare, che è la più antica: parlando dei druidi, egli afferma che « la loro dottrina è stata elaborata in Bretagna, e di lì, si pensa, portata in Gallia » (VI, 13). Aggiunge d'altronde che, nella sua epoca, è sempre nell'isola di Bretagna che bisogna andare ove si voglia perfezionarsi in questa dottrina. Ciò non prova che il druidismo fosse originario della Gran Bretagna, ma semplicemente che vi si trovava la scuola druidica più

(17) Culto caratterizzato dall'abbondanza dei carri o delle barche solari, e dall'esaltazione dei dischi solari in oro o in rame. Cfr., in proposito, Régis Boyer, *La Religion des anciens Scandinaves*, Payot, Paris, 1981.

(18) Monaco della Scizia vissuto a Roma nei secoli V e VI. Pose la nascita di Cristo nell'anno 753 dalla fondazione di Roma e fu autore di una raccolta, detta *Dionisiana*, contenente decretali di Papi dal 384 al 498 e canoni di sinodi orientali (N.d.T.).

(19) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 88-89.

competente e la più rinomata. Ma ciò costituisce un'indicazione che è suffragata da numerose fonti irlandesi. Giacché i Gaelici d'Irlanda, presso i quali, come sembra, il druidismo si è non soltanto più sviluppato, ma anche meglio conservato, non hanno mai sostenuto che la dottrina e l'istituzione druidiche fossero indigene. Proprio al contrario: quando un druido, o un giovane, vuol completare i suoi studi, se ne va in Gran Bretagna, oppure in Scozia, oppure in Inghilterra propriamente detta, oppure nel Galles. È il caso dell'eroe ulate Cû Chulainn, che peraltro ritrova in Scozia alcuni dei suoi compagni. È il caso dei figli di Calatin, per istigazione della regina Medbh e per vendicare su Cû Chulainn il loro padre: essi vanno ad istruirsi ad *Alba* (termine che designa indifferentemente la Scozia o tutta la Gran Bretagna) e vi apprendono « gli insegnamenti magici e diabolici »; poi ricercano « tutti i druidi del mondo, ricevendo i loro insegnamenti, fino a quando non avessero raggiunto le regioni sovrappopolate dell'inferno » (*Ogam*, XIII, p. 509). Tenuto conto del partito preso del trascrittore cristiano che vuole assimilare druidismo e magia diabolica, questa testimonianza ci insegna che gli antichi Irlandesi non credevano che la loro isola fosse stata la culla del druidismo.

Un altro testo irlandese, indubbiamente uno dei più arcaici, *La Battaglia di Mag Tured*, introduce una precisazione interessante che ha il merito — o l'inconveniente — di aprire la porta ad un vasto dibattito. Si tratta dei *Tuatha Dé Danann*, o « Genti della dea Dana », popolo assai misterioso che è ritenuto, nella tradizione pseudo-storica irlandese, aver preceduto immediatamente i « Figli di Milé », vale a dire i Gaelici. « I Tuatha Dé Danann erano nelle Isole del Nord del Mondo, imparando la scienza, la magia, il druidismo, la stregoneria e la saggezza, ed essi superavano tutti i saggi nelle arti dei pagani » (20). Due nozioni essenziali sono da prendersi in considerazione in questo passo: in primo luogo, i Tuatha Dé Danann sono coloro che introducono il druidismo (in tutte le sue varianti) in Irlanda; in secondo luogo, è nelle Isole del Nord del Mondo che essi avevano appreso il druidismo.

Le Isole del Nord del Mondo pongono un problema. A volerle prendere alla lettera, bisognerebbe mettere l'accento sul carattere *nordi-*

(20) Cfr. Georges Dottin, *L'Épopée irlandaise*, nuova edizione 1980, les Presses d'Aujourd'hui, Paris, p. 17; cfr. anche, J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, Rennes, 1980, p. 61.

co del druidismo, ciò che, ad ogni modo, sembra incontestabile. Ma, in questo caso, dove si trovano queste isole? Si potrebbe rispondere che, per gli Irlandesi, la Scozia è un'isola del Nord, tanto più che la Scozia è circondata da una molteplicità di piccole isole, alcune delle quali, come Iona, divenuta un centro monastico grazie a San Colum-Cill, un tempo era certamente un santuario druidico. L'espressione potrebbe d'altronde designare tutta l'isola di Bretagna, o ancora alcune isole, più a sud, ma comunque nel « nord del mondo », come la famosa Mona (Anglesey) descritta da Tacito come un importante centro druidico, e di cui parla lo storiografo Solino XXII, 7) facendone l'isola dei Siluri, « separata da un difficile stretto dalla riva occupata dal popolo bretone dei Domnonieni; gli abitanti osservano ancora gli antichi costumi; non utilizzano la moneta, onorano gli dèi, e gli uomini, come le donne, praticano tutti la scienza degli àuguri ». Si potrebbe ugualmente vedervi Sena, la celebre Isola di Sein (21), dove risiedevano delle sacerdotesse in verità più fiabesche che reali, che, secondo Pomponio Mela (22), « riservano i loro rimedi e le loro predizioni a coloro che avessero viaggiato e navigato al solo scopo di consultarle » (III, 6). Perché non considerare ugualmente l'isola sacra di Héligoland, sulla costa orientale del Mar del Nord? Assai curiose tradizioni permangono a proposito di questa isola che si trova in una regione un tempo occupata dai Celti, e che si è potuta considerare come un residuo di Atlantide (23). A meno che non sia l'isola di Oesel, nel Baltico, un tempo chiamata *Abalum* (*Insula Malifera*), termine nel quale si ritrova ad un tempo il nome di Apollo e quello dell'isola di Avallon (24), l'isola dei Meli. E si potrebbe risalire fino alla lontana Thule, l'*Ultima Tule* (25) che tanto ha eccitato l'immaginazione, e di cui autori greci come Polibio, mettendo in dubbio i rapporti del navigatore Pitea, ci hanno lasciato delle descrizioni fantastiche: « Pitea ha ingannato il pubblico... a proposito di Thule e dei paesi vicini, affermando che non vi è né terra, né mare, né aria in quei paraggi, ma una

(21) Isola e comune dell'Arrondissement di Quimper, sulla costa del Finistère (N.d.T.).

(22) Pomponio Mela (secolo I), geografo latino, autore del *De chorographia*, il più antico trattato geografico in latino a noi pervenuto (N.d.T.).

(23) Cfr. Jurgen Spanuth, *Le secret de l'Atlantide*, Copernic, Paris, 1977.

(24) Penisola situata a sud-est di Terranova e a cui si unisce attraverso l'istmo dello stesso nome (N.d.T.).

(25) Toponimo antico di incerta localizzazione, citato da Pitea nel IV secolo a.C., indicante forse l'Islanda, o la Norvegia o le Isole Shetland, ritenuta la terra più settentrionale (N.d.T.).

mescolanza di tutti gli elementi, assai simile ad un polmone marino, e collocando infine e la terra e il mare e l'aria al di sopra di questo polmone di cui egli fa il legame di tutte queste parti senza che sia possibile navigare su questa materia o di camminarvi » (Polibio, XXXIV, 5). È probabilmente in questi paraggi che si trova il curioso Mar Morto, dai Cimbri (26) chiamato *Marimaruse* (Plinio, *Hist. Nat.*, IV, 27). Tenuto conto del fatto che i Cimbri in questione sono i Celti, l'etimologia della parola *Marimaruse* è celticamente corretta. Ma Thule deriva soprattutto dalla sfera germanica, quantomeno dopo l'alto Medio Evo, ed è difficile farsi un'opinione su questo punto.

È più che probabile che le Isole del Nord del Mondo siano da intendersi in senso simbolico. Le isole, come pure il Nord, sono tradizionalmente sede degli dèi, degli esseri sovrannaturali, o molto semplicemente di « coloro che sanno ». Nello spirito dei narratori irlandesi, il druidismo, che, in ogni caso, non era originario d'Irlanda, non poteva provenire che da queste isole mitiche situate in un Nord non meno mitico. Ritroveremo peraltro questo tema a proposito dell'Altro Mondo, così come è stato pensato dai Celti. Ed il procedimento non poteva che garantire le lettere di nobilità del druidismo che, in quanto dottrina sacra, doveva avere necessariamente un'origine sacra.

Abbiamo visto che il racconto de *La Battaglia di Mag Tured* vede nei Tuatha Dé Danann coloro che hanno introdotto il druidismo in Irlanda. Vi è qui un punto essenziale da chiarire, giacché i Tuatha Dé Danann (quarto popolo ad occupare l'Irlanda post-diluviana secondo la pseudo-storia tradizionale che raccontano gli Irlandesi del Medio Evo, e immediati predecessori dei Gaeli) svolgono un ruolo considerevole nella mitologia e nella religione non soltanto d'Irlanda, ma di tutti i Celti. I Tuatha Dé Danann, come indica il loro nome (« genti della dèa Dana »), sono un popolo di dèi. Sono essi che popolano il *pantheon* irlandese, e alcuni si ritrovano in Gran Bretagna e sul continente, talvolta con nomi identici come Lug e Ogma-Ogmios, o con appellativi differenti che non impediscono di riconoscerli, come Dagda Sucellos o Dagda-Taranis, senza parlare delle innumerevoli divinità conosciute soltanto con un soprannome locale.

(26) Antica popolazione germanica. Invasa la Gallia nel 109 a.C., penetrarono in Italia, dopo aver sconfitto numerosi eserciti romani: furono vinti da Mario ai Campi Raudii, nel 101 a.C. (N.d.T.).

Siamo dunque in pieno mito, quasi in piena teogonia. Ma in ogni tradizione mitologica — ed è ancor più vero presso i Celti —, bisogna sempre domandarsi se il mito non nasconda una certa realtà storica, sia attraverso un processo di evemerizzazione (27), sia perché il mito, per essere comprensibile e trasmissibile, deve incarnarsi, materializzarsi nella finzione come nella storia. Limitarsi ad affermare che tutta la tradizione irlandese è mitologica, che non vi si può apportare il minimo riferimento storico, è una posizione logica, che permette di esaminare meglio le competenze proprie del mito, ma significa anche privarsi di una apertura sul reale: accentuando la dicotomia tra il reale e l'immaginario, si dissociano arbitrariamente due tendenze che coesistono nell'essere umano e che, tuttavia, studiate congiuntamente, possiedono grandi possibilità di spiegazione del suo comportamento quotidiano. È rifiutando l'opposizione mito e realtà, mito e storia, che si può saperne di più sull'avventura dello spirito.

Sul carattere nordico dei Tuatha Dé Danann, anche se è soltanto simbolico, non v'è alcun dubbio. La tradizione ne fa tuttavia i discendenti di Nemed, la cui razza fu la seconda ad occupare l'Irlanda post-diluviana. Il significato di *Nemed* è molto chiaro: è il « Sacro », ciò che dunque indica per i Tuatha una genealogia divina. Secondo il *Leabhar Gabala*, « Libro delle Conquiste », vasta compilazione mitico-storica del XII secolo irlandese, gli antenati dei Tuatha si trovavano in Scandinavia, ma la Scandinavia, dopo le invasioni dei Vichinghi, è una comoda localizzazione dell'Altro Mondo. Secondo la *Storia d'Irlanda* di Keating, è in Grecia che si trovavano i Tuatha, ma essi soggiornarono sette anni in Scandinavia, poi nel nord della Scozia, prima di approdare in Irlanda. Ad ogni modo, per la maggior parte i testi sono categorici: i Tuatha Dé Danann hanno messo piede in Irlanda « il lunedì di *Beltaine* » (vale a dire il primo maggio, la seconda grande festa celtica dell'anno), e bruciarono le loro navi, circondandosi così di un alone di fumo che li rendeva ancora più misteriosi. È una allusione al rituale dei fuochi di Bel, caratteristici della festa del primo maggio. Questi Tuatha arrivavano con i quattro talismani fondamentali che ricompaiono costantemente nella tradizione mitologica dei Celti, anche nelle versioni più recenti come i romanzi del ciclo di re Artù, e cioè: la Pietra di Fâl, o Pietra dell'incoro-

(27) Dottrina che tende a spiegare l'origine dei miti con la divinizzazione di uomini insigni; da Evemero, che nel suo *Sacro scritto* sviluppò tale metodo critico (N.d.T.).

namento, la Lancia fiammeggiante di Lug (che forse è quella che ritroviamo nel famoso Corteo del Graal), la Spada di Nuada, che non può esser brandita che dal suo proprietario (e che si ritrova nell'Excalibur di Artù) e il calderone inesauribile di Dagda, evidente prototipo del Graal.

Tutto ciò, si comprenda bene, significa che i Tuatha recavano con sé una dottrina religiosa, una tradizione mitologica *ed anche un rituale* caratterizzato da oggetti magici o sacri di cui la tradizione letteraria successiva farà grande uso, prova assoluta della loro estrema importanza. Come dice un breve testo del *Libro Giallo di Lecan,* manoscritto del XIV secolo, a proposito dei Tuatha, « la scienza, il druidismo e la diavoleria erano al loro servizio » (*Textes mythologiques*, I, p. 80): l'espressione « diavoleria » individuava evidentemente, nel Medio Evo, tutte le pratiche che i cristiani non potevano ammettere.

È allora molto forte la tentazione di vedere nei Tuatha Dé Danann le popolazioni dell'Età del Bronzo, o addirittura le popolazioni dell'epoca megalitica. Dopo tutto, sono le popolazioni anteriori ai Celti, come i Tuatha in rapporto ai Gaeli. E vedremo tutto quanto il druidismo abbia potuto accogliere dell'eredità di queste popolazioni. Altra tentazione che deriva dall'origine nordica dei Tuatha: quella di vedere in essi gli antenati comuni dei Germani e dei Celti. Gli argomenti non mancano. In primo luogo, Celti e Germani sono di tradizione indo-europea e provengono dalla stesso ceppo primitivo, ma dal versante del nord. In secondo luogo, gli scrittori dell'Antichità classica li hanno spesso confusi fra di loro, ed entrambi con gli Sciti: i Celti sono tutti venuti da regioni situate ad est del Reno, probabilmente dall'Harz (28), ed hanno a lungo costeggiato i Germani sulle rive del Baltico e del Mar del Nord (29).

(28) Massiccio montuoso della Germania centro-nord, nella Sassonia (N.d.T.).

(29) Ho affrontato il problema nel 1969, in *Les Celtes*, pp. 45-63, a proposito dei Cimbri e dei Teutoni, popoli *celtizzati*, ma non celti, limitandomi a segnalare che i Tuatha Dé Danann mi sembravano l'espressione mitica corrispondente a queste enigmatiche popolazioni. Non era che un'ipotesi. Mantengo tale ipotesi come valida, senza tuttavia poter produrre la benché minima prova convincente a sostegno. La confusione mantenuta dai Greci a proposito dei Cimmeri che sono talvolta dei Cimbri, a volte dei Celti, in ogni caso degli Iperborei, non è indubbiamente fortuita. È quantomeno assai significativo che l'arte dei Celti sia apparentata all'arte dei popoli delle steppe, e che gli Sciti, per gli autori dell'Antichità, siano una comoda denominazione che ingloba le popolazioni barbare delle grandi pianure della Russia, dell'Europa centrale e dell'Europa del Nord. Questa confusione è stata mantenuta dagli storici latini, in particolare da Tacito. Notiamo ugualmente che numerosi popoli belgi delle rive del Reno per lungo tempo sono stati presi per Germani o per Galli mescolati a Germani, mentre essi costi-

D'altra parte, è incontestabile, secondo degli studi linguistici comparati, che i Celti, in un primo tempo più evoluti dei Germani, abbiano contribuito alla costituzione sociale del gruppo germanico (30). Infine, la mitologia celtica e la mitologia germanico-scandinava offrono numerosi punti di convergenza, tenuto conto di un'influenza più tarda dell'Irlanda sull'Islanda e viceversa.

Una cosa, a dire il vero capitale, si oppone a questi tentativi d'identificazione pre-indo-europea dei Tuatha Dé Danann: il druidismo non può in effetti esistere che nelle strutture di una società celtica. È dunque impossibile considerare i Tuatha Dé Danann come delle popolazioni pre-celtiche, poiché essi hanno, se pure in modo simbolico, portato il druidismo in Irlanda. Si ribatterà che se si tratta di una popolazione ad un tempo pre-celtica e pre-germanica, la sua struttura sociale non poteva che essere indo-europea, ma ciò non ha niente a che vedere con il carattere celtico assoluto che si è obbligati a riconoscere al druidismo. Se i Tuatha Dé Danann sono realmente, o miticamente, coloro che hanno introdotto il druidismo in Irlanda, essi dovranno essere necessariamente dei Celti.

Abbiamo detto che i Tuatha sbarcarono in Irlanda il giorno di Beltaine. Il loro calendario delle feste *celtico* è dunque già fissato. E ciò costituisce una prova, giacché le altre invasioni mitiche dell'Irlanda si verificarono ugualmente in occasione di date del « festiario » celtico; è quantomeno ciò che gli Irlandesi del Medio Evo affermano, rifiutando di considerare le antiche popolazioni dell'Irlanda in un contesto socio-culturale diverso dal contesto tradizionale dei Celti. Il primo occupante post-diluviano dell'Irlanda, Partholon, ha tre druidi. Uno dei quattro capi del secondo invasore, Nemed, è Iarbonel il « divino », vale a dire un druido. E quando i terzi invasori, i Fir Bolg, s'impadroniscono dell'Irlanda, la dividono in cinque parti, precisamente secondo il principio gaelico dei « cinque quinti », o dei « cinque regni ». Quali che possano essere stati i successivi occupanti dell'Irlanda, essi sono tutti presentati,

tuiscono certamente le popolazioni più autenticamente celtiche della Gallia, gli ultimi che hanno attraversato il Reno nel primo secolo a.C..

(30) I termini militari e i termini tecnici dell'antico germanico sembrano essere stati derivati dal celtico. La parola tedesca *Volk* (popolo) proviene da una radice celtica che si ritrova nel nome dei *Volcae Tectosages* di Tolosa. Quanto al nome generico dei germani, *Deutsch*, proviene dalla stessa radice dell'irlandese *tuath*, « popolo, tribù » e del bretone *tud*, « gens ». È il nome dei Tuatha Dé Danann.

nella tradizione raccolta nel Medio Evo, come dei Celti integrali, e più precisamente dei Gaeli. Nessun Irlandese del Medio Evo sembra abbia dubitato per un solo istante di questa verità. È vero che il Medio Evo non ha mai posseduto la nozione di anacronismo: gli Irlandesi che, come gli altri Celti, hanno una tendenza nettissima a considerare la storia come a-cronica, non avevano alcuna ragione per non procedere in tal modo. Tutto quel che si può dire, è che ciò non favorisce affatto lo storico moderno.

D'altronde, se si segue la trama dei racconti sulle differenti invasioni dell'Irlanda, si osserva una coerenza assoluta. La prima occupazione, antidiluviana, effettuata dalla donna primordiale Cessair, non conta: è interamente al di fuori della Storia. La prima occupazione post-diluviana è quella di Partholon che simbolizza la creazione del nuovo essere umano. Ma il regno di Partholon è primitivo, schiettamente materiale e non organizzato. Appare allora il secondo invasore, Nemed, il « Sacro »: il regno è regolato da norme che si possono chiamare religiose. E sono i figli di Nemed che andranno in esilio, che si separeranno in due gruppi, i quali ritorneranno, ciascuno a turno, a invadere l'Irlanda, inizialmente i Fir Bolg, poi i Tuatha Dé Danann. I Fir Bolg, o Uomini Bolg, che spesso sono stati intesi come « uomini del Saccheggio », come conseguenza di una etimologia analogica, e che si è voluto spesso storicizzare facendone dei Belgi (sempre a causa di questa stessa etimologia), sono in realtà dei soldati permanenti, dei guerrieri, provenendo la parola *bolg*, secondo ogni verosimiglianza, dalla stessa radice del latino *fulgur*, la « folgore » (31). La società irlandese appare allora *civilizzata*, strutturata da una casta di guerrieri che determina l'ordine. Giacché, come nella mitologia greca o germano-scandinava, i Giganti sono sempre molto vicini. E i Giganti simbolizzano il Caos contro il quale lotta il genio umano. In questo caso, per la mitologia irlandese, il Caos è rappresentato dallo straordinario popolo dei Fomori, popolo con il quale si scontrano automaticamente tutti i nuovi invasori dell'Irlanda e che essi devono vincere o con i quali devono accordarsi con dei trattati. Infine appaiono i Tuatha Dé Danann, l'altro ramo dei discendenti di Nemed. Essi sono gli Dèi. E portano ad un tempo la dottrina e la pratica del druidismo, cioè la struttura sociale indispensabile affinché possano sbarcare a loro volta gli umani, i Figli di Milé, altrimenti detti i Gaeli. Questi Gaeli non devo-

(31) Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 389.

no far altro che penetrare nel quadro funzionale divino, poiché la motivazione della religione druidica è la seguente: fare in modo che il regno di quaggiù sia come il regno di lassù.

Si noterà la coesione e la logica di questo racconto, che si esprime nella sua totalità, come nel *Libro delle Conquiste* o nella *Storia* di Keating, o più frammentariamente in altri testi, come i due della *Battaglia di Mag Tured*, il primo dei quali racconta il combattimento dei Tuatha contro i Fir Bolg, e il secondo quello contro i Fomori. A voler sintetizzare questi differenti elementi in forma di schema, se ne possono trarre interessanti conclusioni:

Prima fase: prima del Diluvio.
Cessair, la donna primordiale.
Primo abbozzo del mondo e dell'umanità.
Seconda fase: dopo il Diluvio.
Prima invasione: Partholon. Ri-creazione. Materialismo.
Seconda invasione: Nemed. Apparizione del Sacro. Spiritualità.
Terza invasione: Fir Bolg. Guerrieri. Mantenimento dell'ordine.
Quarta invasione: Tuatha Dé Danann. Dèi. Druidismo. Scienza spirituale e materiale.
Quinta invasione: Figli di Milé. Epoca attuale. Attività pratica.

Considerando le prime tre invasioni post-diluviane, ci si accorge che esse sono complementari. Partholon rappresenta la rigenerazione del genere umano. È in qualche modo Brahma, ove si voglia ricorrere al simbolismo indiano. Ma allora appare il principio spirituale, vale a dire l'Aspetto Varuna, corrispondente al « sacro » Nemed. E a quest'ultimo si congiunge presto il principio guerriero, l'aspetto Mithra, assunto dai Fir Bolg. Il Mondo, quello dei Gaeli è chiaro, è dunque retto dalla coppia divina Varuna-Mithra (magia spirituale e magia guerriera), dopo essere stato creato dal dio degli inizi. Il principio qui osservato è in perfetta conformità con una delle più diffuse strutture indo-europee.

Tenendo conto adesso che la prima invasione è un periodo di creazione, e che la quinta è quella della messa in pratica, si possono riconoscere nelle tre invasioni intermedie le grandi linee della ripartizione trifunzionale delle società indo-europee. In effetti, Nemed rappresenta la classe sacerdotale, i Fir Bolg la classe dei guerrieri, e i Tuatha Dé Danann la terza classe. Quest'ultima tesi può sconcertare: in che modo degli Dèi possono essere i simboli della terza funzione, quella dei

produttori? La risposta tuttavia è semplice. I Tuatha Dé Danann sono non soltanto gli esperti in religione, in saggezza, in magia, ma anche in scienza. Orbene, chi dice scienza, dice tecnica. Ed è tanto più vero presso un popolo che ha sempre rifiutato la dicotomia tra il sacro e il profano e che ha messo in atto tutto per glorificare il lavoro manuale (questa d'altronde è stata una delle ragioni della loro facile conversione al Cristianesimo). Le divinità dei Tuatha Dé Danann apparivano non soltanto come brillanti guerrieri, ma soprattutto come specialisti di tutte le tecniche, medicina, carpenteria, metallurgia, ecc.. E il più grande tra di essi, il dio Lug, si presenta come colui che « sa fare tutto ». Egli è il « Molteplice Artigiano ». I Tuatha Dé Danann avevano dunque coronato l'edificio: soltanto essi potevano permettere l'attuazione del piano divino. Essi sono degli incarnati. I Figli di Milé possono adesso occupare il terreno.

Ma c'è di più: da soli, i Tuatha Dé Danann rappresentano la totalità della società indo-europea, la sua idealizzazione, vale a dire, nello spirito della tradizione druidica, *il modello divino che gli uomini devono applicare.* E non sono dei mitologi o dei sociologi temporanei che lo dicono. È Geoffrey Keating, l'autore della tanto preziosa *Storia d'Irlanda.* Keating scompone in effetti i tre termini del nome dei Tuatha (si tratta di una sua idea oppure egli trasmette una tradizione più antica? non lo sappiamo). Si producono così tre categorie: *Tuatha*, i nobili, *Dé*, i druidi, la classe sacerdotale, *Dana*, gli artigiani. Le etimologie sono giuste: i *Tuatha* sono evidentemente faccenda di nobili guerrieri; essendo gli dèi tutti druidi, i druidi sono ugualmente degli dèi; il popolo degli artigiani costituisce una classe chiamata *aes dana.* Tutto è detto nel modo più semplice.

E, beninteso, l'accento è messo sul druidismo incarnato essenzialmente dai Tuatha Dé Danann. Può essere allora inutile cercare l'origine del druidismo in un luogo diverso che tra gli stessi Celti. E perché non fidarsi di Cesare quando afferma che la dottrina druidica è stata elaborata nell'isola di Bretagna, e che, di là, è stata diffusa in Gallia, e, naturalmente, negli altri paesi celtici?

2 - GLI DÈI E GLI UOMINI

Ogni religione ha il suo sistema di riferimento assoluto, in questo caso una o più divinità le cui personalità, le cui funzioni e i cui comportamenti sono esemplari. Non si tratta in questa sede di cercare di sapere

se questa o queste divinità siano delle entità reali, esterne al mondo umano, che governino o consiglino gli esseri viventi secondo un piano previsto in anticipo e secondo una precisa finalità, oppure se siano semplicemente delle proiezioni idealizzate dello spirito umano tormentato dal desiderio di *perfezionare* il mondo, giustificando così la propria esistenza. In questo genere di dibattito, il tema della scommessa di Pascal è sempre di attualità, e, quale che sia la soluzione scelta, non si può che constatare, nel tempo e nello spazio, la presenza di divinità nelle quali gli esseri umani hanno creduto, e con le quali essi hanno stabilito realmente o simbolicamente dei rapporti di interdipendenza, soprattutto sotto forma di atti cultuali. Allo stesso modo, non si può che constatare che esistono delle storie che rappresentano queste divinità e fanno in modo che compiano una serie di atti significativi, storie che, in mancanza di meglio, verranno qualificate come « mitologiche ». Sono queste divinità che è opportuno esaminare attraverso quanto ci presentano la storia, l'archeologia e la tradizione.

Come le altre religioni, il druidismo ha avuto i suoi dèi, anche se occorre spesso interrogarsi sul significato reale che attribuivano i druidi a questo termine: dèi personalizzati o funzioni specializzate della divinità. Ma c'è un altro problema. Noi conosciamo questi dèi attraverso testimonianze di autori antichi, attraverso iscrizioni votive o funerarie, rappresentazioni plastiche, e soprattutto, in un'epoca più tarda, attraverso i racconti epici irlandesi e gallesi che ce ne danno un'immagine più completa benché alterata in quanto eroicizzata. Ciò non ne facilita affatto l'esatta individuazione. « Le divinità galliche sono spesso rimaste appena più personalizzate dei *numina*, queste forze misteriose alle quali si possono attribuire delle qualità (...). Molte di queste divinità non sono spesso che nomi ai quali noi attribuiamo delle qualità in modo assai arbitrario, partendo da paragoni effettuati dai Latini con i propri dèi, o attraverso ipotetiche assimilazioni » (32). Non si può non pensare a quegli eroi dei racconti epici irlandesi che pronunciano spesso la famosa formula: « Per il Dio su cui giura la mia tribù! ». I nomi di questi dèi divergono, ugualmente, da un paese all'altro, e anche se è possibile scorgervi una certa costante, non sono necessariamente affidabili. « Il gruppo linguistico al quale si crede di poter attribuire il nome di un dio non costi-

(32) Guy Rachet, *La Gaule celtique, des origines à 50 av. J.-C.* In *Histoire de la France*, collezione diretta da Robert Philippe, Paris, 1975, p. 146.

tuisce una prova che la divinità individuata da questo nome appartenga al vecchio *pantheon* del popolo che parla la lingua considerata. Accade ugualmente per tutti gli Apollo dell'epoca gallo-romanica il cui nome è affiancato a, o sostituito con, dei nomi che non sono sempre celtici, individuando antiche divinità indigene » (33).

Ma, come sempre in casi analoghi, si è proprio obbligati a ricorrere alla testimonianza di Cesare, perché è il più antico e il più preciso. « Il dio che essi onorano di più è Mercurio: le sue statue sono le più numerose, essi lo considerano come l'inventore di tutte le arti, è per essi il dio che indica la rotta da seguire, che guida il viaggiatore, è colui che maggiormente è capace di far guadagnare denaro e di proteggere il commercio. Dopo di lui, adorano Apollo, Marte, Giove e Minerva. Hanno di questi dèi pressappoco la stessa idea che ne hanno gli altri popoli: Apollo guarisce le malattie, Minerva insegna i principî delle opere e delle tecniche, Giove è il signore degli dèi, Marte presiede alle guerre » (Cesare, VI, 17). Si noterà il posto privilegiato di Mercurio e le sue molteplici funzioni, poi la triade, nettamente secondaria, rappresentata da Apollo, Marte e Giove, con una anomalia, poiché Giove, « signore degli dèi », non sembra particolarmente valorizzato; infine il ruolo « artigianale » di Minerva. Ma, quando Cesare sostiene che i Galli si fanno di questi dèi pressappoco la stessa idea che se ne fanno gli altri popoli, vale a dire essenzialmente i Romani e i Greci, possiamo permetterci di essere dubbiosi: il tentativo di interpretazione dello stesso Cesare prova il contrario. È vero che « per un Romano, l'universo finisce alle frontiere dei possedimenti del proprio paese. Al di fuori di questo universo esistono soltanto dei popoli ignoranti che importa soltanto sfruttare al meglio. Questi popoli hanno delle concezioni religiose primitive, tanto che Cesare non esita, nel suo orgoglio e con la sua mentalità di unico civilizzato, ad assumere come riferimento gli dèi romani per descrivere la religione gallica. Non sarebbe una posizione obiettiva quella di credere che i Galli avessero delle credenze simili a quelle dei Romani » (34). È come dire che non bisogna prendere alla lettera questo tentativo di interpretazione di Cesare. Rimane il fatto che Cesare ha citato un dio maggiore (che non è Giove), altri tre dèi di minore levatura ma tuttavia molto ve-

(33) Guy Rachet, *La Gaule* cit., p. 147.

(34) Ètienne Renardet, *Vie et croyances des Gaulois avant la conquête romaine*, Picard, Paris, 1975, p. 138.

nerati, e una dea. È già l'abbozzo di una gerarchia divina.

L'essenza di questa gerarchia è indo-europea. « Cesare, amico di certi druidi, aveva definito in modo eccellente... le cinque principali divinità dei Galli: le aveva definite *con dei criteri sociali*, e le aveva distribuite — patroni e non simboli — attraverso le grandi attività della vita sociale: il primo dio, assimilato a Mercurio, è l'inventore delle arti, il signore delle strade e il reggente del commercio e dei guadagni; un altro, un Giove, alla sovranità celeste; un Marte presiede alla guerra; un Apollo scaccia le malattie; una Minerva, infine, è l'istitutrice dei mestieri. Ciò corrisponde alla teoria generale del mondo che si ritrova nell'epopea irlandese » (35). È, in effetti, l'epopea degli antichi Irlandesi che può permettere di comprendere e di spiegare la testimonianza di Cesare, principalmente quella seconda *Battaglia di Mag Tured* in cui lo stato maggiore dei Tuatha Dé Danann costituisce un repertorio quasi completo del *pantheon* celtico.

Il Dio al di sopra degli dèi

Il Mercurio gallico di cui parla Cesare e del quale ci dice che nella sua epoca esistevano numerose statue (*simulacra*) diffuse in tutta la Gallia (36), non ha molto a che vedere con il Mercurio romano, e neppure

(35) Georges Dumézil, *Mythes et Dieux des Germains*, prima edizione, Paris, 1939, p. 8.

(36) Bisogna spiegarsi su queste statue. La tesi di Jan de Vries (*La Religion des Celtes*, Payot, Paris, 1963, p. 207) è insostenibile: Jan de Vries sostiene che erano delle statue che rappresentavano Mercurio, e non dei pilastri informi, come sostiene la maggior parte degli archeologi e degli storici. In effetti, i Celti non hanno mai eseguito delle rappresentazioni antropomorfe prima di venire a contatto con i Mediterranei. Le sole rappresentazioni antropomorfiche sono quelle che datano al periodo successivo alla romanizzazione o quelle che sono state ritrovate nelle regioni in cui l'influenza greca si faceva sentire sui Galli indipendenti, come in Provenza (vedi soprattutto le «Teste tagliate di Entremont», al Museo di Aix-en-Provence), e il famoso episodio raccontato da Diodoro Siculo (frammento XXII), nel quale il gallo Brenno scoppia a ridere, entrando in un tempio greco, perché aveva visto degli dèi rappresentati in forma umana, costituisce una prova irrefutabile. Un altro caso si ha ne *La Farsaglia* (III, v. 412) di Marco Anneo Lucano: qui l'autore insiste sullo stato grezzo di queste statue *informi*. E, al pari di Cesare, impiega il termine *simulacra*, e non *statuae* o *signa*. Orbene, la cosa non dispiaccia a Jan de Vries, che si basa su un solo esempio per provare il contrario, il significato primario di *simulacrum* è « al posto di »; la parola designa ogni rappresentazione simbolica fissata nella pietra o nel legno, ma non ha alcuna connotazione artistica. Salomon Reinach sostiene anche (*Revue Celtique*, XIII, pp. 189-199) che si tratta di semplici *menhir* che Cesare ha preso

con l'Ermete greco, se si eccettua da una parte il commercio, e dall'altra la strada. Cesare non ci riferisce il suo nome indigeno, ma possiamo ricostruirlo facilmente in *Lugos* o *Lugu*, nome che è servito a formare dei toponimi importanti quanto quelli di Lyon, Loudun, o Leyde, che sono dei *lugudunum* (Fortezza di Lugu). Ed è l'irlandese Lug della Battaglia di Mag Tured.

La presentazione di Lug, che è assai completa, rientra nel quadro della narrazione degli avvenimenti che si svolgono, in Irlanda, tra la prima e la seconda battaglia di Mag Tured. I Tuatha Dé Danann hanno vinto i Fir Bolg con l'aiuto dei Fomori, questi misteriosi giganti che rappresentano il Caos, vale a dire le forze non organizzate. Ma, in conseguenza dell'incapacità del loro re Nuada, che ha perso un braccio e che non può più governare, i Tuatha sono caduti sotto la dipendenza dei Fomori che li sfruttano pesantemente. Ma Nuada, munito di un braccio d'argento, ridiviene re ed invita i capi dei Tuatha ad un banchetto. La sala del banchetto è accuratamente custodita da un portiere che non lascia entrare nessuno che non abbia un'arte originale e differente dalle arti praticate da coloro che sono all'interno. Siamo nella sfera della specializzazione ad oltranza, e non è possibile avervi un doppio impiego, dal momento che il banchetto riunisce soltanto l'*élite* intellettuale, guerriera e artigiana dei Tuatha Dé Danann. È allora che appare un giovane guerriero di nome *Samildanach* (Multiforme Artigiano), « amabile e bello, con un equipaggiamento da re » (37).

Il giovane guerriero chiede di entrare. Lo si obbliga a dichiarare il proprio nome, e si apprende così che si tratta di « Lug Lonnandsclech, figlio di Cian, figlio di Diancecht, e di Eithné, figlia di Balor » (38). I due nonni di Lug sono dunque rispettivamente, dal lato paterno, Diancecht, il dio-medico dei Tuatha Dé Danann, e dal lato materno, Balor, temibile guerriero gigante guercio, il cui unico occhio può fulminare chiunque quando quattro uomini gli sollevano la pesante palpebra con un gancio levigato (39). E Balor, che possiede un incontestabile carattere titanico e

per delle Erme di crocicchi, cosa non impossibile, visto il numero incalcolabile di monumenti megalitici che vi erano e che vi sono ancora sul suolo gallico.

(37) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 51.

(38) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 51.

(39) Il personaggio si ritrova nella tradizione gallica. Il racconto di *Kulhwch e Olwen*, che è il primo testo letterario arturiano, ci descrive quasi nello stesso modo il padre della giovane Olwen, Yspaddaden Penkawr (Grossa Testa). È guercio ed ha, anch'egli, un occhio pernicioso,

ciclopico, è uno dei capi dei Fomori. La cosa non è gratuita. Essendo ad un tempo Tuatha e Fomori, Lug partecipa di una doppia originale natura, ciò che gli darà il suo carattere eccezionale e, in ultima analisi, al di fuori di ogni classificazione. In effetti, non solo egli ha, dei Tuatha Dé Danann, la potenza organizzatrice, socializzata e spiritualizzata all'estremo, ma vi aggiunge, dei Fomori, la forza bruta, istintiva, non organizzata ma terribilmente efficace. Lug è una vera sintesi di due forze che si oppongono e si combattono. È l'incarnazione stessa di un monismo filosofico, la constatazione personalizzata del rifiuto celtico del principio della dualità. Su un altro piano, si potrebbe considerare Lug come l'esempio più straordinario di ciò che, sulla base delle scoperte di Freud, volevano realizzare i Surrealisti (40).

Il giovane guerriero insiste per entrare. Il portiere gli domanda: « Quale arte pratichi? Giacché nessuno viene a Tara senza arte » (41). Lug risponde che è carpentiere. Il portiere gli replica che ve n'è già uno.

ed occorrono due uomini per sollevargli la palpebra con un forcone (J. Loth, *Les Mabinogion*, nuova edizione, Les Presses d'Aujord'hui, Paris, 1979, p. 119; tr. it.: E. Walton, *I Mabinogion*, Vallardi-Garzanti, Milano 1980, e *Saghe e leggende celtiche*, Oscar Mondadori, Milano 1982 - N.d.C.). I personaggi di Balor e di Yspaddaden Penkawr sono certamente dei ciclopi, ma essenzialmente dei Titani, e il combattimento finale che li oppone ai loro nipoti, o al loro futuro genero, ne fa gli equivalenti del primitivo Kronos greco, ugualmente un titano, che divora i suoi figli e che questi ultimi detronizzano ed evirano.

(40) « Se le profondità del nostro spirito nascondono straordinarie forze capaci di aumentare quelle che si trovano in superficie, o di lottare vittoriosamente contro di esse, abbiamo tutto l'interesse a captarle, a captarle prima di tutto, per sottometterle in seguito, all'occorrenza, al controllo della nostra ragione » (*Manifesto del Surrealismo*, 1924). È evidente che i Tuatha possono rappresentare la coscienza e i Fomori l'inconscio, ed è la prova che, senza conoscere in alcun modo le tesi e le leggi della Psicanalisi, le antiche società conoscevano perfettamente i meccanismi d'azione dell'inconscio sul conscio.

(41) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 51. Due analoghe scene si ritrovano nel racconto gallese di *Kulhwch e Olwen*. Quando il giovane eroe Kulhwch chiede di entrare nella sala dove il re Artù presiede un banchetto, il guardiano della porta, il temibile Glewlwyt dalla Forte Stretta, gli risponde: « Possono entrare soltanto i figli di re di un regno conosciuto o l'artista che produce la sua arte » (J. Loth, *Mabinogion*, p. 102). Più tardi, Kulhwch e i compagni di Artù cercano di penetrare nel castello di Gwrnach. Stessa risposta del guardiano: « Soltanto all'artista che porterà la sua arte verrà aperta ormai la porta questa notte » (*Mabinogion*, p. 130). Kai, il fratello di latte di Artù, e suo più vecchio compagno, si scopre subito una vocazione di levigatore di spade. Lo si fa entrare, ma allora egli deve soddisfare ad una prova pratica e mostrare che sa davvero levigare una spada. Sembra che questa pratica, conosciuta ad un tempo in Irlanda e fra i Galli, e che concerne delle prove iniziatiche, sia all'origine della costituzione di una certa forma di cavalleria così come si rivela nel « compagnonaggio » della Tavola Rotonda.

Lug dice allora successivamente che è fabbro, campione, arpista, eroe, poeta e storico, stregone, medico, coppiere e buon artigiano. Ogni volta il portiere risponde che ve n'è già uno e rifiuta a Lug l'ingresso nella sala del banchetto di Tara. Allora Lug dice: « Domanda al re se egli ha un unico uomo che possiede tutte queste arti, e se ne ha uno, io non entrerò a Tara » (42). Il portiere va a trovare Nuada e gli racconta la sua conversazione con il *Samildanach*. Il re non può che convenire sul fatto che non vi è un solo « multiforme artigiano » al suo banchetto.

Ma non è sufficiente affinché Lug possa entrare. Il re gli invia un gioco di scacchi affinché si misuri in una partita. Egli vince. Allora lo si fa entrare, ma il dio Ogmé lo sottopone ad un'altra prova. Ogmé, che ha un carattere decisamente erculeo, trascina una enorme pietra « per la quale erano necessari gli sforzi di ottanta gioghi » e lancia una sfida a Lug. Costui solleva la pietra e la getta attraverso la casa. Ma non è finita qui: Lug deve suonare l'arpa. « Il giovane guerriero, la prima notte, suonò allora per le truppe e per il re un ritornello, quasi una nenia. Li fece cadere nel sonno da quell'ora fino alla stessa ora del giorno seguente. Suonò un ritornello che invitava al riso, ed essi furono tutti nella gioia e nella gaiezza. Suonò il ritornello di tristezza, cosicché tutti piansero e si lamentarono » (43). Lug ha così superato le sue prove. Nuada tiene consiglio con gli altri capi dei Tuatha. Finalmente, « Samildanach andò sul seggio del re e il re rimase in piedi davanti a lui per tredici giorni » (44). È, dunque, il trionfo per Lug, e questo trionfo, accompagnato dalla temporanea messa in disparte del re, ricorda alcune tradizioni indo-europee, germaniche in particolare (45).

(42) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 52.

(43) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 52.

(44) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 52.

(45) È così che Odino-Wotan si trova sostituito per un certo tempo, in quanto re degli dèi. Secondo Saxo Grammaticus (*Gesta Danorum*, 3, IV, 9-13), Odino, sospettato o accusato di *ergi*, vale a dire di pratica omosessuale passiva considerata come vergognosa, avrebbe dovuto andare in esilio, mentre la sua sposa Frigg si sarebbe data ad un amante, Ullr, che avrebbe occupato le funzioni reali fino al ritorno di Odino. « Questa favola è di difficile interpretazione: sarebbe forse un riflesso di un mito naturalista, più o meno solare o tellurico, attribuito ad una divinità la cui periodica assenza, può darsi stagionale, si iscriverebbe nel ciclo annuale? » (Régis Boyer, *La religion des anciens Scandinaves*, Payot, Paris, 1981, p. 162). Non dimentichiamo che Nuada ha già dovuto abbandonare la regalità per un certo periodo, a causa della sua infermità. Il mito è identico nella *Cerca del Graal*, in cui il Re Pescatore, mutilato, non può più esercitare le sue funzioni.

Tutto ciò fa apparire Lug come un personaggio al di fuori di tutte le categorie e al di fuori di tutte le funzioni perché egli le riassume ad un tempo tutte in sé. Ed è quanto emerge nettamente dalle risposte che dà al portiere. Egli appartiene alla classe sacerdotale in quanto arpista, poeta-storico, stregone, medico e coppiere; alla classe dei guerrieri in quanto campione ed eroe; alla terza classe, quella dei produttori, in quanto carpentiere, fabbro e artigiano. Le pretese ostentate all'ingresso della sala di Tara sono messe alla prova all'interno, e ancora una volta le sue funzioni sono precise. Con la prova della pietra, egli manifesta la sua forza, e dunque la sua appartenenza alla classe guerriera. Con la prova dell'arpa emerge il suo carattere sacerdotale. Non vi è prova artigianale (ma forse era presente in una versione primitiva del racconto); per contro, la prova degli scacchi mette in evidenza la regale capacità di Lug. Gli scacchi sono in effetti un gioco riservato al re, e per il valore intrinseco del gioco stesso, costituiscono una esaltazione teorica e simbolica del funzionamento della regalità (46). Vincendo la partita, Lug è insomma scelto all'interno della classe dei guerrieri per svolgere — anche se temporaneamente — la funzione regale. Nello stesso tempo, egli prova il suo valore di *tattico* e si mostra capace di assumere le funzioni di capo supremo, funzioni che espleterà durante i preparativi e lo svolgimento della battaglia di Mag Tured. Lug, attraverso la sua duplice appartenenza (Tuatha e Fomori) e in virtù della sua posizione al di fuori della classe, consente al mondo di trovare il suo equilibrio, privilegiando le forze organizzate (i Tuatha) e governando le forze istintive inconsce (i giganti Fomori). Ed è quanto non riesce a compiere Odino, nella mitologia germanica, molto più pessimista, e dove l'equilibrio tra gli Dèi e i Giganti è costantemente minacciato.

In un'altra versione della seconda battaglia di Mag Tured, Lug viene descritto in tutto lo splendore che si conviene al suo rango. Egli « indossava il suo equipaggiamento meraviglioso, sconosciuto, d'oltremare,

(46) Il gioco degli scacchi irlandesi, *fidchell*, probabilmente non è lo stesso che conosciamo noi, ma il principio è identico: si tratta di una lotta tra due campi, lotta in cui il re, pezzo essenziale ma assai poco attivo, costituisce la posta dell'azione. In effetti, il re del gioco degli scacchi è simile al re di tipo celtico (J. Markale, *Le Roi Arthur*, pp. 219-239). La maggior parte dei racconti epici irlandesi assegnano un posto di rilievo agli scacchi, un gioco praticato sempre da personaggi reali. Accade lo stesso nei romanzi della saga di re Artù. Ma è forse nella ricerca di Parsifal (e di Peredur) verso la regalità del Graal, che il tema appare più spesso, in contesti magici o meravigliosi, che fanno emergere il carattere iniziatico del gioco degli scacchi. Vedi J. Markale, *Le Graal*, Retz, Paris, 1982.

vale a dire la sua camicia di lino, ricamata con fili d'oro, sulla sua pelle bianca, e la sua tunica ben conosciuta, confortevole, di comune raso multicolore, della brillante Terra della Promessa (47), su di lui, all'esterno. Indossò il suo camice molto largo e molto bello di oro fino, con frange, fermagli e orlature, la sua cintura di guerra compatta con la sua bocca e la sua apertura. Prese la sua nuova corazza d'oro con belle gemme di *carbonchio*, con bei pomi incrostati d'oro, che riecheggiavano gli appelli di un esercito multiforme e sconosciuto. Prese il largo scudo d'oro, terribile, in legno rosso porpora con una punta d'oro molto acuminata e terribile, con un magnifico umbone di bronzo bianco e uno sbalzo d'oro ben disposti, con catene d'argento antico intrecciate e tese, con splendide cinghie che recavano numerosi segni. Prese la sua lunga spada, fosca e molto affilata, la sua lancia avvelenata, larga, crudele, con l'asta spessa, eroica, a cinque punte, nell'altra mano. Prese la sua pietra di fionda per il gioco di spezzare gli scudi degli eroi con armi rapide. Cercò la sua mazza da battaglia dalla pesante testa per farne uso contro i possenti crani » (48). E il suo comportamento non è meno impressionante: « Come la collera di un leone furioso, il rumore del mare dalle grandi onde, il boato dell'oceano dalle frange blu, così la collera dell'eroe veloce, Lug, massacrava i nemici, lottando contro i loro tributi e difendendo l'Irlanda » (49). Certo, vi è una certa distanza tra queste descrizioni entusiaste — in cui emerge lo spirito « patriottico » irlandese — e le rappresentazioni plastiche del Mercurio gallo-romanico, il « Dio del Commercio », che impallidisce al confronto, con il suo aspetto di piccolo borghese arricchito. I Galli romanizzati hanno visto di Lug soltanto il suo carattere di protettore del commercio legato alla terza funzione. È poco compatibile con l'affermazione di Cesare che lo colloca prima di tutti gli altri dèi.

Giacché il Lug gallico dovette effettivamente essere oggetto di un culto molto importante. Il suo nome, lo abbiamo detto, è in riferimento alla città di Lione. Ora, Lione era una sorta di città sacra presso i Galli indipendenti. Una leggenda riferita dallo pseudo-Plutarco racconta che la città venne fondata in un luogo designato da uno stormo di corvi. E il

(47) La Terra della Promessa è il misterioso paese dove risiedono i Tuatha Dé Danann, ma dopo la battaglia di Tailtiu in cui essi furono battuti e sostituiti sul territorio irlandese dai Figli di Milé. È, dunque, uno degli appellativi dell'Altro Mondo.

(48) Trad. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 66-67.

(49) *Textes mithologiques irlandais*, I, p. 67.

corvo è l'animale simbolico di Lug, ciò che può sembrare paradossale: il nome Lug è indubbiamente in rapporto ad una radice che significa « luce » e « biancore » (greco *leukos*, bianco, latino *lux*, luce) e il corvo, per il suo colore nero, sembra esprimere maggiormente la notte o l'oscurità. Ma è un fatto: in un modo o in un altro , Lug è collegato al corvo nella tradizione come nella rappresentazione plastica, e il mito della fondazione di Lione vi fa chiaramente allusione. In ogni caso, il simbolismo sacro di Lione si collega al culto di Lug. È noto che le grandi feste celtiche si svolgevano quattro volte all'anno, *quaranta giorni dopo un solstizio o un equinozio*, il primo di novembre, di febbraio, di maggio e di agosto. La Festa del primo di agosto in Irlanda si chiamava *Lugnasad*, vale a dire « le nozze di Lug », e la tradizione precisa che è lo stesso Lug ad aver istituito questa festa, che consisteva in una grande assemblea nella pianura di Meath, in onore di sua madre adottiva Tailtiu (un antico *Talantio*), una sorta di divinità tellurica. Orbene, quando i Romani ebbero organizzato la Gallia, o piuttosto i Galli (50), fecero di Lione la capitale politica, intellettuale e religiosa di questo grande insieme. Augusto vi istituì delle feste il primo giorno di agosto (*Augustus*) che era il suo mese, feste evidentemente votate al culto di Roma e dell'Imperatore, ed è a Lione che si svolsero delle assemblee galliche chiamate *Concilia Galliarum*. E ciò non è un caso. Allo stesso modo, come stupirsi nel constatare che Lione è stata la prima città gallica ad essere toccata dal cristianesimo? E non dimentichiamo che nella nomenclatura della Chiesa cattolica romana, l'arcivescovo metropolita di Lione porta sempre il titolo ufficiale di « Primate dei Galli ».

E Lug, quantunque impropriamente assimilato a Mercurio, ha continuato ad essere oggetto della devozione dei Gallo-Romani. L'archeologia ha portato alla luce più di 450 iscrizioni dedicate a Mercurio, e più di 200 rappresentazioni, statue o bassorilievi. È molto più che per le altre divinità, almeno in Gallia. Ha spesso dei soprannomi, che sono i più diversi, e che indicano la funzione più precisa, o il luogo di culto. Così, il *Mercurius Arvernus*, il cui epiteto non pone alcun problema, o ancora il *Mercurius Iovantucarus*, che è letteralmente il « Protettore della Gioventù ». E durante la cristianizzazione, numerosi santuari consacrati

(50) Al momento della conquista, si distingueva la Gallia narbonese, da lungo tempo romanizzata, la Gallia aquitana, molto poco celtizzata, a sud della Garonna, la Gallia celtica tra la Garonna e la Senna, e la Gallia belga, tra la Senna e il Reno. Cfr. J. Markale, *Vercingétorix*, Hachette, Paris, 1988, pp. 29-52.

a Mercurio sono divenuti dei Mont Saint Michel, ciò che non è senza rapporto con le funzioni luminose e solari di Lug trasferite sull'arcangelo luminoso. Talvolta questo Mercurio è rappresentato secondo l'immagine classica romana, con il petaso e il caduceo. Talvolta, è accompagnato da un animale che acquista maggiore importanza che nella tradizione romana. Talvolta appare l'immagine specificamente gallo-romanica del serpente con la testa di ariete. Altre volte poi, invece di essere un giovane uomo o un adulto atletico, Mercurio è un vegliardo barbuto che indossa un vestito di lana alla gallica con in mano un bastone (il bastone del viaggiatore?). Un bassorilievo di Strasburgo lo rappresenta con un martello, che lo farebbe assimilare ad una diversa divinità, del tipo alla marte, o se si prende il riferimento irlandese, del tipo di Ogmé o di Dagda. Infine, alcune rappresentazioni associano Mercurio con il culto fallico, e altre lo mostrano in compagnia di una dèa, soprattutto nella Gallia dell'est e del sud-est dove questa dèa porta il nome di *Rosmerta*, « la fornitrice », caratteristica della terza funzione. Bisogna notare infine che una delle chiose della *Farsaglia* di Lucano assimila Mercurio a Teutatès, divinità che fa parte della triade enunciata dallo stesso Lucano, ma di cui non si è certi che si tratti di un dio personalizzato (51). E vi è, a Reims, un Mercurio a tre teste, il che ci riconduce ad una delle caratteristiche della tradizione celtica, l'importanza del numero « tre » e della triplicazione.

Il meno che si possa dire, tuttavia, è che Lug, così per come è descritto nell'epopea irlandese, è molto lontano dal Mercurio così come lo immaginavano i Romani. Ha forse maggiore affinità con l'Ermes greco, non foss'altro perché protegge le rotte e i viaggiatori, e soprattutto perché è il depositario dei segreti degli dèi in quanto Multiforme Artigiano. Anche Lug ha dei soprannomi. Uno è *Samildanach*. Ma è anche *Lonnbeimenech* (colui che colpisce furiosamente), *Lamfada* (dalla lunga mano), o ancora *Grianainech*, termine nel quale si riconosce la parola irlandese che significa « sole » o « calore ». Ciò, collegato al significato della parola Lug (« luminoso »), dà un carattere solare al personaggio, e non può stupire che il suo culto sia stato sostituito da quello di San Michele. Ma non sembra che sia da paragonare all'Apollo greco-romano, quantunque

(51) « *Mercurius lingua Gallorum Teutates dicitur* » (Zwicker, *Fontes Religionis Celticae*, I, 51, 18). Ma un altro degli stessi scolii assimila Teutatès a Marte. Si dimostra qui l'esitazione degli antichi commentatori.

i suoi attributi siano il corvo (come Apollo) e soprattutto la lancia, portata da Gorias, una delle città delle isole del nord del mondo, tramite i Tuatha Dé Danann: « nessuna battaglia era vinta contro di essa o contro colui che la impugnava » (52). Questa lancia può assai bene simboleggiare i raggi del sole che recano il calore, le malattie, la morte, ma anche la guarigione, giacché ogni oggetto divino è ambivalente (53).

In realtà, il solo dio indo-europeo con il quale Lug regge il confronto è il germanico Odino-Wotan. Ha anche dei tratti comuni con lui. Come Odino, Lug è superiore a tutti gli dèi, quantunque non sia affatto il dio primordiale. Come Odino, Lug è capo supremo dell'esercito degli dèi contro i giganti. Come Odino, Lug è possessore di una lancia meravigliosa. Come Odino, Lug fa la guerra non soltanto in modo eroico, ma anche in modo *magico* (tema varuniano). Come Odino, Lug ha un'affinità con il corvo. Come Odino, signore delle rune e protettore dei poeti, Lug è maestro poeta e musico. Infine, se Odino è guercio, Lug è il nipote di un guercio dall'occhio pernicioso, e per operare la sua magia, durante il combattimento, egli chiude un occhio. Ciò crea molte somiglianze. Soltanto l'aspetto molto varuniano di Odino non appare veramente, tranne una eccezione, in Lug. Questo ruolo è assunto maggiormente dal Dagda, o da Ogmé nella mitologia irlandese, e da Gwyddyon, figlio di Don, nella mitologia gallese. Costui, eroe del quarto ramo del *Mabinogi*, ha più precisi rapporti con Odino-Wotan. È esperto in combattimenti magici, in battaglie vegetali (54). È ambiguo, ipocrita e sper-

(52) Seconda battaglia di Mag Tured: *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 47.

(53) Questa lancia è del pari « fiammeggiante ». Essa riappare nei differenti racconti della Cerca del Graal, soprattutto nei testi della tradizione di Robert de Boron. Se ne è voluto fare la Lancia del centurione Longino, con il pretesto che essa è presentata, nel corteo del Graal, con una goccia di sangue, e che serve al Parsifal per guarire il Re Pescatore. Ma è anche la Lancia misteriosa di cui si impadronisce Balin, il cavaliere dalle due spade, per infliggere il « colpo doloroso » al Re Pescatore, colpo che provocherà la sterilità del regno del Graal, e conseguentemente la ricerca della stessa. Secondo il racconto de *La morte dei figli di Tuirenn* (*Ogam*, XVI, p. 224), questa lancia aveva un potere così distruttivo che occorreva sempre immergerne la punta in un paiolo per paura che la città in cui si trovava si incendiasse. Questa notazione induce a molte riflessioni circa la presenza della lancia, con una goccia di sangue, nel corteo del Graal. Cfr. J. Markale, *Le Graal*, pp. 200-205. Nel *Libro delle conquiste*, è la « Lancia di Assal » che non sbaglia mai il suo colpo, e che ritorna nella mano di colui che l'ha lanciata quando si pronuncia la parola *ibar (if)* e *athibar* (di nuovo *if*).

(54) Cfr. J. Markale, *Les Grandes Bardes Gallois*, nuova edizione, Picollec, Paris, 1981, p. 70, pp. 74-81 e pp. 90-91; J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, seconda edizione, Payot, Paris, 1975, pp. 60-76; J. Loth, *Les Mabinogion*, nuova edizione, pp. 59-81; J. Markale, *Les Cel-*

giuro come Odino. Trasforma il suo aspetto come Odino, e conosce ugualmente tutti i segreti del mondo come pure i nascondigli dei tesori. Il suo nome fa riferimento alla stessa radice che indica ad un tempo la conoscenza, il furore divino e il bosco. E Gwyddyon è fuoriclasse: è druido, guerriero e multiforme artigiano, e suo figlio incestuoso Lleu Llaw Gyffes, il « Leone dalla Mano sicura », ha dei rapporti etimologici con Lug dalla Lunga Mano e dalla « lancia che non manca mai il suo bersaglio ».

Se si vuole riassumere la personalità di Lug, in quanto corrispondente al Mercurio gallico segnalato da Cesare, è sufficiente dire che egli è assolutamente fuoriclasse. Non è il dio primordiale. Non è il dio delle origini. Non è neppure il re degli dèi. E tuttavia egli è al di sopra di tutti gli altri, e da solo incarna in sé l'insieme delle funzioni divine che, nell'ottica del druidismo, sono anche, fondamentalmente, le funzioni che l'umanità deve assolvere per realizzare l'unità del mondo in alto e del mondo in basso, unità senza la quale il Caos domina, in questo caso i Fomori.

Il medico e il Sole

Dopo Mercurio, Cesare segnala, indubbiamente in ragione dell'importanza del suo culto, il dio Apollo che guarisce le malattie. Non è dunque l'aspetto solare di questa divinità che è messo in evidenza, ma il suo aspetto di guaritore. Bisogna dire che la figura di Apollo non appartiene alla mitologia romana, nella quale è stato introdotto inizialmente dagli Etruschi, che ne facevano una divinità inquietante legata alla peste e alle epidemie, successivamente dai Greci per i quali prevaleva il carattere solare del personaggio. Ma Apollo non è neppure di origine greca, malgrado il successo del suo culto a Delfi e a Delo. È una divinità *iperborea*, probabilmente di origine scita, infiltrata in Grecia al momento della cacciata dei Dori. Il nome di Apollo è incontestabilmente in riferimento ad una radice indo-europea da cui deriva il nome della mela, *malum* in latino, *apple* in inglese, *apfel* in tedesco, *aval* in bretone e in galle-

tes, pp. 362-382. Non bisogna dimenticare che Gwyddyon è uno dei figli della dèa Dôn che è lo stretto equivalente della dèa irlandese Dana. Ma la mitologia brittonica è stata molto più maltrattata e alterata di quella irlandese dai trascrittori gallesi del Medio Evo, ed è molto più difficile orientarvisi. Nondimeno, il rapporto tra Lug e Gwyddyon è certo.

se. Si ritrova più in là la famosa isola di Avallon, l'*Insula Pomorum*, della *Vita Merlini* di Goffredo di Monmouth (55), l'*Emain Ablach*, Terra delle Fate, della tradizione irlandese, l'*Insula Malifera* delle tradizioni antiche, localizzata nel Baltico e dove la mela e l'ambra sono confusi simbolicamente (56), e la celebre fiaba delle Mele d'Oro del Giardino delle Esperidi. Dopo tutto, nell'isola di Avallon, Morgana e le sue nove sorelle conoscono gli incantesimi magici che possono guarire le ferite mortali, come quelle del re Artù. E sia ad Emain Ablach come ad Avallon, nessuno è afflitto da malattie, dalla morte o dalla vecchiaia: è molto significativo, perché si possa sostenere la presenza, anche se non dichiarata, di Apollo guaritore, o di ogni altra divinità equivalente od analoga.

Per la precisione, questo Apollo guaritore esiste nella tradizione irlandese: appare nello stato maggiore dei Tuatha Dé Danann sotto il nome di Diancecht. E quando Lug gli domanda quali siano le sue capacità, egli risponde: « Ogni uomo che sarà ferito, a meno che non gli sia stata tagliata la testa, o a meno che non sia stata intaccata la membrana del suo cervello o il suo midollo spinale, sarà da me completamente guarito per la battaglia dell'indomani mattina » (57). Si comprende d'altronde perché i Celti tagliavano la testa dei loro nemici, anche se apparentemente morti: non avevano nessuna voglia di vederli rimessi in piedi dall'abilità dei medici-stregoni. D'altra parte, Diancecht è colui che ha messo un braccio d'argento a Nuada, « e in esso il movimento di ogni braccio ». Ma il figlio di Diancecht, Miach, va ancora più lontano: « Andò al braccio tagliato di Nuada. Disse "articolazione su articolazione" e "nervo su nervo", e lo guarì in tre volte nove giorni » (58). Geloso di suo figlio, Diancecht lo colpisce con un fendente di spada che gli taglia la pelle fino alla carne della testa. Il ragazzo guarisce sé stesso con la sua arte. Una seconda volta, Diancecht colpisce fino alla membrana del cervello. Il ragazzo guarisce ancora. Una terza volta, Diancecht colpisce, ma questa volta raggiunge il cervello. « Miach morì. Diancecht disse che il medico stesso non l'avrebbe guarito da questo colpo » (59).

Il seguito di questa banale storia di gelosia è molto curiosa. Miach

(55) Di Goffredo di Monmouth vedi anche *La profezia di Merlino*, ECIG, Genova 1989 (N.d.C.).

(56) J. Markale, *Les Celtes*, pp. 49-63.

(57) Seconda Battaglia di Mag Tured: *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 54.

(58) *Ibidem*, p. 49.

(59) *Ibidem*, p. 49.

viene sotterrato, e « delle piante in numero di trecentosessantacinque spuntarono sulla sua tomba, in numero identico a quello delle sue articolazioni e dei suoi nervi » (60). Allora, una figlia di Diancecht, Airmed, coglie le piante e le ordina secondo le loro qualità. Ma Diancecht « venne presso di essa e mescolò le piante, così bene che non si riconoscessero i loro specifici effetti, a meno che lo Spirito Santo non l'avesse rivelato in seguito » (61). La riflessione del trascrittore cristiano aggiunge forza al fatto: nessuno, salvo Diancecht e Airmed, conosceva la medicina universale, quella delle piante, e questa conoscenza non può essere che un dono divino. Significa affermare in una sola volta il carattere divino della medicina. Questo episodio d'altronde non può non far pensare alla mitologia germanico-scandinava, a proposito del sangue di Kvasir e della Testa di Mimir: è in seguito ad un rituale sanguinoso, foss'anche simbolico, e dallo smembramento di un personaggio mitico, che si offre la possibilità di conoscenza dei grandi segreti della vita e della morte. Il sacrificio di Gesù ha lo stesso valore. E il culto dell'Eucaristia, come del Prezioso Sangue (confortato dalla leggenda cristianizzata del Graal), risale, attraverso differenti storicizzazioni, alla stessa origine.

Tutto ciò è nondimeno da mettersi in rapporto con la « Fontana di Salute » dei Tuatha Dé Danann. Nel corso della battaglia di Mag Tured, i feriti sono numerosi, e non poteva essere altrimenti. « Si fece allora così: mettere del fuoco nei guerrieri che erano stati feriti colà, affinché essi fossero più brillanti l'indomani mattina. È per questa ragione che Diancecht e i suoi due figli e sua figlia, vale a dire Octriuil, Airmed e Miach (62), intonavano degli incantesimi sulla fonte il cui nome è Salute. I loro uomini feriti mortalmente vi erano tuttavia gettati così come coloro che erano stati colpiti. Quando ne uscivano erano vivi. Le loro ferite mortali erano guarite in virtù della forza dell'incantesimo dei quattro medici che erano intorno alla fontana » (63). « Un altro nome di questa fontana è tuttavia Lago delle Piante, giacché Diancecht vi metteva una piantina di ciascuna delle erbe che spuntavano in Irlanda » (64). Ciò si ritrova nella tradizione gallese, soprattutto nella seconda parte del *Mabinogi.* Si tratta del calderone di Brân Vendigeit « la cui virtù è la

(60) *Ibidem*, p. 49.

(61) *Ibidem*, p. 49.

(62) Miracolosamente risuscitato, come si vede.

(63) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 55.

(64) *Textes mythologiques irlandais*, p. 56.

seguente: se ti si uccide un uomo oggi, non dovrai far altro che gettarvelo dentro affinché l'indomani stia meglio di prima, salvo che non avrà più la parola » (65). Effettivamente, dopo una battaglia, si accende un fuoco sotto questo calderone. « Si gettarono i cadaveri dentro finché non fu pieno. L'indomani, essi si alzarono ritornati ad essere guerrieri più temibili che mai, salvo che non potevano parlare » (66). Questo rituale fa pensare alla straordinaria figurazione di una delle placche incise del celebre calderone di Gundestrup (67): sul piano inferiore, dei guerrieri sconfitti avanzano a piedi verso la sinistra; in questa parte sinistra una specie di gigante immerge un guerriero a testa in giù in una vasca; sul piano superiore, i guerrieri, questa volta a cavallo, ritornano verso destra (68). Si tratta di un rito sacrificale in onore di Teutatès, così per come è presentato in una delle chiose della *Farsaglia* di Lucano, e cioè dell'immersione e del soffocamento di una vittima in un paiolo (69), o dell'illustrazione di quella tradizione concernente la Fontana di Salute e il Calderone di Risurrezione? A meno che il rito sacrificale in onore di Teutatès sia stato mal compreso, e che si tratti, come in certi rituali di *Samain*, di una simulazione destinata a rafforzare il valore guerriero. Ad ogni modo è di questo stesso calderone che, nel racconto gallese del Graal, l'eroe Peredur narra: « Vide venire un cavallo che portava in sella un cadavere. Una delle donne si alzò, tolse il cadavere dalla sella, lo bagnò in un tino riempito di acqua calda che era più basso della porta e gli applicò un unguento prezioso. L'uomo risuscitò, venne a salutarlo e gli mostrò un volto ridente. Arrivarono altri due cadaveri portati in sella. La donna li rianimò tutti e due allo stesso modo del primo » (70). Si noterà la presenza della figlia di Diancecht alla Fontana di Salute e il ruolo della donna misteriosa nel racconto di *Peredur*. E siccome Peredur è il Parsifal gallese, non si può affatto dimenticare il Graal, né il fatto che il Re Pescatore ferito sopravvive, in alcune versioni, solo grazie al

(65) J. Loth, *Mabinogion*, p. 30.

(66) J. Loth, *Mabinogion*, p. 38.

(67) Celebre calderone d'argento conservato presso il Museo di Copenaghen, e che rappresenta una stupefacente illustrazione della mitologia celtica, soprattutto della tradizione gallese.

(68) Questa scena è riprodotta sulla copertina della seconda edizione del mio *Épopée celtique en Bretagne*, (Payot, Paris, 1975).

(69) J. Zwicker, *Fontes Religionis Celticae*, I, 51, 13.

(70) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 221-222.

Graal (71). Ciò che concerne l'azione di Diancecht alla Fontana di Salute, come d'altronde il rituale d'immersione nel calderone, non sembra essere un elemento isolato o specifico della tradizione mitologica. Sembra invece che sia stato effettivamente vissuto, specie in Gallia e in Gran Bretagna, al tempo dell'indipendenza celtica e anche dopo: la pratica delle cure termali, attestata presso i Galli, diffusa dai Romani, e l'esistenza dei templi disseminati di ex-voto sul luogo dove si trovavano certe sorgenti, in particolare quelle della Senna, ne costituiscono la prova.

I Galli erano in effetti persuasi degli effetti benefici delle acque e utilizzavano alcune sorgenti a fini medicinali. I Romani ne hanno largamente approfittato. Per esempio, a Saint-Père sous Vézelay (Yonne), sono state scoperte, al di sotto degli insediamenti romani, le strutture di un'apparecchiatura gallica certamente rudimentale ma tuttavia efficace. La cosa è stata verificata ugualmente in altri luoghi: alcune di queste sorgenti sono state abbandonate da lungo tempo, come quella della Herse, nella foresta di Bellême (*Belisama*, uno dei soprannomi della Minerva gallica): un'iscrizione latina rivela che era dedicata agli « dèi infernali » (nel senso pagano del termine); altre sono conosciute a livello mondiale e utilizzate con un successo mai smentito. È il caso di Vichy. Ma, a questo proposito, una curiosa tradizione popolare sostiene che le sorgenti di Vichy si trovavano un tempo a Rougères, verso Varennes-sur-Allier, e che fu a seguito della maledizione delle fate protettrici di queste sorgenti che le acque si disseccarono e sgorgarono a Vichy (72). Effettivamente, nel 1850, sono state scoperte a Rougères vestigia d'istallazioni termali. E se si volesse tracciare una mappa completa delle sorgenti termali antiche sul territorio della Gallia, come pure in Gran Bretagna, il lavoro sarebbe lungo. Vichy si trova nel Bourbonnais. Ora il Bourbonnais e l'Auvergne sono, con i Pirenei, i territori più ricchi in sorgenti termali dell'antico dominio celtico. E il nome del Bourbonnais ha qualche cosa a che vedere con queste sorgenti: Bourbon proviene in effetti dal nome gallico *Bormo* o *Borvo* che significa « gorgogliamento ». Questo nome si ritrova non soltanto nei diversi Bourbon, ma anche in

(71) I racconti concernenti Parsifal comportano un certo numero di aneddoti sul tema. Cfr., soprattutto, J. Markale, *Le Graal*, pp. 231-233.

(72) Cfr. un breve racconto su questo soggetto in J. Markale, *Contes populaires de toute la France*, Stock, Paris, 1980, pp. 155-157.

Bourbouilloux, nome di molti fiumi, in Bourbonne-les-Bains e ne La Bourboule. Detto ciò, *Bormo* o *Borvo* è uno dei soprannomi che porta Apollo nella statuaria e nell'epigrafia gallo-romanica. Siccome la parola è apparentata all'irlandese *berbaim*, « ribollo », e al latino *fervere*, « ardere », si tratta dunque di un gorgogliamento prodotto tanto dal calore che dalla liberazione di gas a bassa temperatura. Ma non si può che pensare al testo della *Battaglia di Mag Tured* che, in quel punto, non è molto chiaro: si dice in effetti che si mette del fuoco nei cadaveri, ma poi li si getta nella Fontana di Salute. L'accostamento del fuoco e dell'acqua sembra incontestabile. Nel *Mabinogi* gallese, come nel *Peredur*, si accende del fuoco sotto il calderone prima di metterci i morti o i feriti. E che dire della famosa Fontana di Barenton, perfettamente reale e visibile attualmente quantunque sia descritta in testi antichi, e che « fa bollire tutto pur essendo più fredda del marmo », come dice Chrétien de Troyes (73). Bisognerebbe anche, a questo punto, prendere in considerazione le innumerevoli fontane sacre dell'Europa occidentale, soprattutto quelle che si trovano nella Bretagna armoricana: esse sono generalmente dedicate ad un « santo guaritore » che ne è, insomma, il genio protettore, il *deus loci*.

Non è, evidentemente, per caso se queste fontane hanno finito per essere cristianizzate, permettendo ad antiche pratiche di conservarsi con la benedizione delle autorità ecclesiastiche. Gli esempi caratteristici sarebbero innumerevoli. Eccone due. A Bieuzy-Lanvaux in Pluvigner (Morbihan) la fontana di San Bieuzy guariva dal mal di testa e dall'intenso dolore di denti nel caso si bevesse alle sue acque e si pronunciasse una preghiera al santo: bisogna quantomeno sapere che la leggenda racconta che San Bieuzy, avendo ricevuto un colpo di scure nel cranio, continuò stoicamente a celebrare la messa, poi fece un lungo viaggio per andare a morire, con la scure sempre piantata nel cranio, presso il suo maestro San Gildas. In molte parrocchie del Morbihan, si trovano delle fontane dedicate a San Gobrien: ci si reca colà in pellegrinaggio per ottenere la guarigione dei foruncoli, dei « chiodi », come si dice, ed è usanza gettare un chiodo di ferro nella fontana (o sulla presunta tomba del santo). Sappiamo tuttavia che il nome di Gobrien proviene da un'antica parola bretone che ha dato *gov* o *goff* (Plogoff), e che significa

(73) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 168-169, e soprattutto J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, Retz, Paris, 1981, pp. 135-145.

fabbro. È quasi il nome del dio-fabbro dei Tuatha Dé Danann, Goibniu, e del suo equivalente gallese Govannon o Gobannon, il che significa affermare la permanenza di queste pratiche medico-religiose collocate sotto la protezione di un santo che ha sostituito in questo ufficio una divinità pagana.

In questo caso, l'Apollo gallico patrocina la maggior parte delle sorgenti benefiche della Gallia e della Gran Bretagna, sia direttamente, sia con il suo nome accompagnato da un soprannome, sia sotto questo solo soprannome. Abbiamo visto che Borvo è uno di questi soprannomi. Ne ha altri, molto numerosi. Ma i principali sono Grannus e Belenus, senza contare il Maponos della Gran Bretagna. Quest'ultimo soprannome è interessante nella misura in cui corrobora precisamente una leggenda mitologica brittonica di cui si è conservato lo schema in un passo del racconto gallese di *Kulhwch e Olwen.* Si tratta di Mabon (forma successiva di Maponos), figlio di Modron (forma evoluta di *Matrona,* « materna », nome del fiume Marna), che è imprigionato in un luogo misterioso, sotto la città di Kaer Lloyw (Gloucester), il cui nome significa « Città della Luce ». Dopo la sua scomparsa, la madre si lamenta e il mondo non è più quel che era. Viene liberato dai compagni di Artù che, per far ciò, attraversano un fiume « a cavallo di un salmone » (74). È evidente che Mabon, il cui nome significa « Filiale », rappresenta il giovane sole prigioniero della notte. Si ritrova questo Mabon, con il nome di Mabuz, nella versione arcaica della leggenda di Lancillotto del Lago (75): egli è il figlio della Dama del Lago, ed è prigioniero in una strana città; la Dama del Lago rapisce il giovane Lancillotto, lo alleva e lo educa, poi lo invia nel mondo con la missione di liberare Mabuz, giacché è a questo prezzo che egli potrà conoscere il suo nome. Nella tradizione irlandese, il personaggio di Mabon si riconosce nella persona di Oengus, detto il Mac Oc, letteralmente il « Giovane Figlio », figlio

(74) J. Loth, *Mabinogion,* pp. 132-135.

(75) È una versione tedesca adattata da un testo anglo-normanno andato perduto e che, esso stesso, doveva provenire da un modello bretone o gallese. La trama del racconto presenta degli arcaismi e, in ogni caso, è molto anteriore allo *Chevalier à la Charrette* di Chrétien de Troyes, primo testo francese a presentare Lancillotto, giacché non si tratta completamente della stessa storia. Per contro, questo Lancillotto primitivo servirà da base al racconto del Lancillotto in Prosa, ma con numerose modifiche ed una integrazione al ciclo arturiano che non è ancora realizzato nella versione tedesca. Cfr. J. Markale, *La tradition celtique en Bretagne armoricaine,* terza edizione, Payot, Paris, 1984, pp. 109-132.

adulterino del dio Dagda, e che svolge un ruolo importante in molti racconti mitologici (76). Ma questo epiteto di Maponos aggiunto al nome dell'Apollo gallese lo fa andare oltre la sua funzione puramente medica che sembra assumere soltanto in Cesare e nel mito irlandese (quantunque Diancecht sia, dopo tutto, il nonno di Lug). Egli non è soltanto medico e protettore delle sorgenti di salute: è in relazione con la giovinezza, e con il sole, ed è come tale che sembra essere stato venerato presso i Bretoni insulari, soprattutto presso i Briganti e a Carlisle (77).

Ma l'aspetto solare è ancora più netto con Grannus e Belenus. Grannus ha dato il suo nome a Grand, nei Vosgi, ed anche ad Aix-la-Chapelle che è un antico *Aquae Granni* (donde il tedesco *Aachen*) e che era uno dei luoghi sacri del suo culto. Le iscrizioni che concernono Apollo Grannus sono molto numerose, ed hanno un rapporto con le acque medicinali. Ma è possibile che il nome di Grannus provenga da una parola che ha, del pari, prodotto l'irlandese *grian*, « sole ». Quanto a Belenus, questo soprannome che Apollo porta presso i Norici, in Aquileia, nell'Italia del Nord, nel sud della Gallia e in alcuni luoghi, come a Beaune (Côte-d'Or) che è un antico *Belenate*, è un termine indubbiamente solare. Bisogna in effetti collegare il nome di Belenos al nome della festa del primo maggio in Irlanda, *Beltaine* (« Fuochi di Bel »), e attribuirgli come significato il « Brillante ». La celebre Fontana di Barenton, nella foresta di Paimpont-Brocéliande, aveva un tempo il nome di Bélenton, in cui si può riconoscere un *Bel-Nemeton*, vale a dire una « radura sacra di Bel ». Probabilmente è questa stessa figura divina che persiste nella mitologia e nelle genealogie — fantasiose — del Galles, con il nome di Béli il Grande, e che Goffredo di Monmouth ha ripreso nella sua *Historia Regum Britanniae* nella forma di Belinus (78). Alcune genealogie ne fanno anche lo sposo di una certa Anna, assimilata alla nonna di Gesù, e che potrebbe ben essere la dama irlandese (e la Dôn gallese). Appare probabilmente, nella *Chanson d'Apremont*, con i tratti del saraceno Balan, e, questa volta indubitabilmente, in quanto Balin, il cavaliere dalle due

(76) In particolare in « La storia d'Etaine » e « Diarmaid e Grainné » (cfr. J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 43-55 e 159-160). Ne « La storia d'Etaine » e in un altro racconto, « Il nutrimento della casa delle due ciotole », il Mac Oc si impadronisce fraudolentemente del potere di suo padre putativo in virtù di un notevole ragionamento filosofico sul tempo e sull'eternità. Cfr. Ch. J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 242-243 e 257-259.

(77) A Bourbonne-les-Bains, esiste una dedica ad Apollo-Maponos.

(78) Tr. it.: *Storia dei re di Britannia*, Guanda, Milano 1989 (N.d.C.).

spade, autore del « Colpo Doloroso », nei romanzi arturiani che derivano da Robert de Boron (79). E che dire di quei luoghi chiamati Bel-Air o Bel-Orient, o ancora Peyre-Belle (luogo particolarmente sinistro e senza rapporto con una « pietra bella ») e Aiguebelle? Il « Signal de Bel-Orient », sulla montagna di Bel-Air, nelle Côtes-du-Nord, sembra piuttosto un luogo di culto (con una cappella che deve aver sostituito qualche altra cosa) che non un appellativo dovuto alla collocazione geografica. Quanto al Mont-Saint-Michel du Péril de la Mer, un tempo si chiamava Tombelaine, appellativo che si è trasferito sull'isola vicina: orbene *Tum-Belen* non è niente altro che il « Tumulo di Belenos ». La sostituzione del dio « brillante » con l'arcangelo di luce Michele non è certamente un caso.

Ma l'Apollo celtico, nel suo aspetto di Belenos, pone alcuni problemi. Non sembra che i Greci, e ancor meno i Latini, abbiano avuto un vero dio solare. Presso i Germani è ancora più vago, e non basta sostenere che tale o talaltro personaggio è un « eroe solare » per risolvere l'enigma. Presso gli Indo-Iraniani, la situazione non è più precisa, malgrado il Surya indiano che è di introduzione recente, e Ahura-Mazda che è soprattutto la Luce ontologica opposta a Arhimane il tenebroso, nel quadro della filosofia zoroastriana. E il Mithra dell'epoca romana, che non ha più niente a che vedere con il Mithra vedico, si accontenta di mutuare il suo simbolismo dal sole. Quanto agli Sciti, rimasti molto più arcaici, essi avevano una *dèa solare*, la famosa e crudele « Diana scita » che anima la leggenda di Oreste e di Ifigenia, e di cui i Greci hanno fatto la loro Artemide, addolcendo considerevolmente il suo carattere e soprattutto, per una sorta di transfert astrologico, facendone una dèa lunare. Non esiste, presso gli Indo-Europei, un mito paragonabile a quello di Osiride. Significa forse che il culto solare non è indo-europeo?

È difficile rispondere affermativamente in modo categorico. Tuttavia tutto lo lascia pensare. Il monumento di Stonehenge, in Gran Bretagna, di cui abbiamo già parlato, e che data all'epoca megalitica e all'Età del Bronzo, è, sotto questo profilo, particolarmente rivelatore. Segnalato dagli autori dell'Antichità come un tempio solare, è stato edificato incontestabilmente in rapporto al sorgere del sole nel solstizio d'estate

(79) È anche sdoppiato, avendo Balin un fratello, Balaan, con il quale peraltro combatterà senza riconoscerlo. I due fratelli si uccideranno a vicenda. (Di Robert de Boron è stata tradotta in italiano *La storia del Santo Graal*, ECIG, Genova 1989 - N.d.C.).

(80). La stessa cosa vale per gli allineamenti megalitici di Carnac le cui linee direzionali sembrano in rapporto con i diversi punti relativi al sorgere del sole. Ma, contrariamente a tenaci credenze, questi monumenti non hanno a rigore niente a che vedere con i Celti: sono dovuti a delle popolazioni anteriori e che non erano certamente degli Indo-Europei. Ed è noto, attraverso l'archeologia, che l'Età del Bronzo nordica è stata il punto culminante del culto solare in Europa.

Tutto ciò può far piazza pulita di una serie di false nozioni concernenti le credenze e i culti druidici. « Quanto a Belenos, potrebbe assai bene essere il rappresentante celtizzato della religione solare dell'Età del Bronzo » (81). Belenos, Grannus, Maponos-Mabon, e in una certa misura il Mac Oc irlandese, sono verosimilmente delle immagini che i Celti hanno mutuato dalle popolazioni autoctone che avevano sottomesso. Secondo il *Libro delle Conquiste*, quando i figli di Milé, vale a dire i Gaeli, hanno invaso l'Irlanda, si sono trovati in presenza dei Tuatha Dé Danann. Orbene, in quel momento, i Tuatha hanno tre re, Mac Cuill, Mac Cecht e Mac Greine, nipoti del Dagda, che sono sposati a tre regine, Banba, Eriu e Fotla. I nomi delle tre regine sono degli eponimi dell'Irlanda. Ma i nomi dei tre re sono interessanti: « Mac Cuill, vale a dire Sethor; il nocciòlo era il suo dio; Mac Cecht, vale a dire Tethor; l'aratro era il suo dio; Mac Greine, vale a dire Cethor; il sole era il suo dio » (82). In quanto « Figlio del Nocciòlo », Mac Cuill è rappresentativo della funzione druidica, essendo il nocciòlo (*coll*) un albero abbondantemente utilizzato nelle pratiche magiche e divinatorie. In quanto « Figlio dell'Aratro », Mac Cecht è rappresentativo della classe dei produttori, con il particolare che la sua funzione concerne l'agricoltura: sarebbe dunque un dio-aratore, ciò che è eccezionale presso gli Irlandesi, popolo di allevatori e non di agricoltori, e che costituirebbe la sola menzione di un tale dio nella mitologia irlandese. Infine, in quanto « Figlio del Sole », Mac Greine non può rappresentare che la seconda classe, quella dei guerrieri. Ritroviamo così ancora la tripartizione funzionale. La questione è di sapere perché la classe guerriera è collocata sotto il

(80) La pietra centrale del monumento, che viene chiamata l'altare, è in effetti colpita dai primi raggi del sol levante, al solstizio d'estate: per arrivare fin là, questi raggi passano attraverso una serie di « triliti ». Ripetiamo una volta di più che non vi era alcuna festa celtica ai solstizi.

(81) Guy Rachet, *La Gaule celtique des origines à 50 av. J. C.*, p. 148.

(82) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 14.

patrocinio del Sole. Bisogna prima di tutto insistere sul fatto che Mac Greine non è lui stesso il Sole. Il suo dio è il Sole. Egli è « Figlio del Sole ». Ed è in ciò che tutto può trovare una spiegazione.

Belenos ha in effetti, in Gallia, una sorta di equivalente femminile, *Belisama*, il cui nome, un superlativo spiccatamente celtico, significa « molto brillante », e che ha dato il suo nome alla città di Bellême (Orne). A Vaison-la-Romaine, nel paese dei Galli Voconzi, è stata scoperta un'iscrizione in caratteri greci a *Belisami.* A Saint-Lizier (Ariège), un'altra iscrizione in latino, « *Minervae Belisamae sacrum* », fa di Belisama il soprannome di Minerva. Ma a Bath, in Inghilterra, si venerava una dèa chiamata Sul, che Solino assimila ugualmente a Minerva, precisando che una fiamma perpetua bruciava nel suo tempio, il che non può non far ricordare il fuoco che si alimentava a Kildare (Irlanda) in onore della dèa Brigit, più tardi, nell'abazia cristiana, in memoria di Santa Brigitta. Con ogni evidenza, Sul è una dèa-sole. Perché allora Minerva? È stato proposto di vedervi un rapporto con il fulgore del fuoco, Minerva, figlia del dio del cielo, e che personifica il lampo (83). Non è molto convincente. È forse preferibile considerare il problema sotto l'angolo visuale della Minerva celtica, che incontestabilmente è Brigit, dal triplice volto. Orbene, come vedremo, questa tripla Brigit, che compare sotto differenti nomi nella mitologia irlandese, è ad un tempo poetessa (e dunque druidessa), guerriera e maestra delle tecniche; essa assume dunque in sé le tre funzioni, ciò che può facilmente spiegare la sua componente solare. E questa componente solare sarebbe legata alla classe dei guerrieri.

È soltanto un'intrusione nella tradizione germanico-scandinava che può permettere una comprensione di questa complessa nozione, ma deve essere chiaro che non si tratta di spiegarla con un'origine germanica, né di insistere sull'incontestabile influenza irlandese che è stata esercitata sugli scaldi d'Islanda, che hanno trasmesso questa tradizione. Il problema è, molto semplicemente, che i Germano-scandinavi, come i Celti, hanno ereditato dati non indo-europei indigeni e nordici che risalgono almeno all'Età del Bronzo. La leggenda di Siegfried-Sigurd ne è il supporto. In effetti, quando l'eroe, dopo aver ucciso il drago Fafnir e il suo iniziatore Regin, e dunque in possesso di poteri meravigliosi, libera la valkiria addormentata, il mito diviene assai preciso, anche se le tre o quattro versioni della leggenda divergono su alcuni dettagli. Questa

(83) Paul-Marie Duval, *Les Dieux de la Gaule*, nuova edizione, Payot, Paris, 1976, p. 83.

valkiria, che indossa una corazza guerriera, è al centro di una fortezza circondata da un bastione di fiamme. L'eroe attraversa le fiamme e libera — o conquista — la valkiria, la quale si chiama Brunhild o Sirgdryfa. E, di conseguenza, il destino di Siegfried-Sigurd sarà innegabilmente ed inesorabilmente legato a quello della valkiria, come Tristano, nella leggenda celtica, è legato a Isotta, dopo la prova del filtro. Il simbolismo è chiaro: la fortezza circondata da fiamme è il sole, e la valkiria, che si trova al centro, è la dèa-sole. Siegfried-Sigurd, che così insistentemente si è voluto far passare per un eroe solare, è in realtà un *uomo-luna* che riceve la sua luce dal sole, vale a dire la sua forza ed anche la sua vita, proprio come Tristano, che non può vivere più di un mese — il tempo di una lunazione — senza ritrovare Isotta (84). Orbene, la valkiria ha spiegato all'eroe che essa era, per la sua funzione di valkiria, vestita un tempo con un piumaggio di cigno. Essa è dunque una donna-cigno. E le donne-cigno sono innumerevoli nella tradizione celtica, in particolare in quella irlandese. La proprietà delle donne del *sidh*, vale a dire delle dèe dei Tuatha Dé Danann, è quella di trasformarsi in cigni (85). E il cigno, animale nordico, iperboreo, è un simbolo solare, legato ad Apollo. E Isotta la Bionda, equivalente celtico di Brunhild-Sirgdryfa, ha un carattere eminentemente solare. E il prototipo di Isotta, nella mitologia irlandese, è una certa Grainné, il cui nome proviene incontestabilmente da *grian*, il « sole » (86). Nella tradizione celtica, il ruolo solare non è svolto da un uomo, ma da una donna. La luna è maschile nelle lingue celtiche (e nelle lingue germaniche), ed è il sole che è femminile. E il calendario celtico è lunare. D'altronde i Galli « misurano la durata, non secondo il numero dei giorni, ma secondo quello delle notti » (Cesare, VI, 18). In-

(84) È la tesi che espongo particolareggiatamente nel mio studio su *Siegfried ou l'Or du Rhin*, Retz, Paris, 1984. Sostengo, sulla base di numerosi documenti, che colui che abusivamente viene chiamato l'eroe solare è in realtà un « eroe culturale », un « eroe civilizzatore » che non ha alcuna forza di per se stesso se non si rigenera costantemente presso la Donna-Sole, reale detentrice della sovranità. Ciò conduce necessariamente ad una nuova lettura, non soltanto della leggenda di Sigfrido, ma anche di Tristano e degli eroi irlandesi come Cû Chulainn o Finn mac Cumail. Ciò fornisce anche una prova che, né presso i Celti, né presso i Germani, vi è un dio-solare o un sole rappresentato sotto forma di un dio. Per contro, l'immagine di un'antica divinità solare femminile persiste, anche sotto una forma storicizzata, nel racconto epico.

(85) Ciò conduce a numerosi racconti popolari che utilizzano lo stesso tema. Cfr. in particolare, un racconto bretone tipico in J. Markale, *La Tradition celtique*, pp. 186-191.

(86) Cfr. il capitolo su « Yseult, ou le Dame du Verger », in J. Markale, *La Femme celte*, sesta edizione, Payot, Paris, 1980, pp. 293-354.

somma, la valkiria, donna-guerriera, è anche donna-sole. Ciò spiega forse l'assimilazione di Belisama a Minerva-Atene, che esce completamente armata dal cervello di Zeus-Juppiter, ed anche perché Mac Greine, « Figlio del Sole », rappresenta, nella triade del *Libro delle Conquiste*, la funzione guerriera. Ma ciò ci mostra soprattutto che il cosiddetto eroe solare, che ha fatto la gioia dei mitologi, è in realtà un *uomo-luna* dipendente dalla *donna-sole* di cui è sia il figlio, sia l'amante, differenza che non esiste sul piano del mito poiché si tratta soltanto di stabilire un rapporto intimo tra due personaggi simbolici.

Dunque, se si vuole proprio ammettere l'esistenza, nella tradizione celtica, di un personaggio femminile che ha ereditato prerogative e funzioni di un'antica dèa solare dell'Età del Bronzo (del tipo della Diana scita, ad un tempo luminosa e temibile), bisogna supporre che Mac Cecht è « figlio della dèa-sole ». Ed è a partire da ciò che Mabon-Maponos è il figlio dell'antica dèa-sole Modron-Matrona. L'Artemide greca — e la Diana romana — sono state spogliate dei loro attributi solari trasferendoli ad Apollo che si è voluto che fosse, indubbiamente in modo abusivo, suo fratello. Nella tradizione celtica, si osserva questa stessa tendenza: è il figlio, o l'amante, che reca la colorazione solare a discapito di sua madre — o padrona. Dunque Modron-Matrona può rappresentare uno dei volti dell'antica dèa-sole, quella che era chiamata Sul a Bath, e il cui carattere medico è evidente poiché essa protegge le acque guaritrici. Che dire del resto delle « dame bianche » del folklore dei Pirenei e dell'eventuale rapporto che esse possono avere con le « apparizioni » di Lourdes, o ancora delle numerose fontane, o dei pozzi, nell'immediata vicinanza di chiese dedicate alla Vergine Maria, in Bretagna e altrove? Per di più, nella tradizione gallese, Modron è l'equivalente della fata Morgana dei romanzi arturiani. Orbene, Morgana è la signora della Valle senza Ritorno, luogo circondato da fiamme, nel quale rinchiude i cavalieri infedeli. Essa è anche la regina dell'isola di Avallon: l'isola è l'immagine del sole sull'oceano che è l'universo, e la mela, frutto per eccellenza di Avallon e di tutte le isole dello stesso genere, è il simbolo della conoscenza, della luce e dell'immortalità. E Morgana è ugualmente guaritrice, ciò che ci riporta all'aspetto Diancecht dell'Apollo celtico, più in particolare alla figlia di Diancecht, Airmed il cui nome significa « misura ». D'altronde, Modron-Morgana, nella tradizione gallese come nei romanzi arturiani, ha un figlio, Owein-Yvain, il vincitore della prova della fontana dedicata a Belenos, a Barenton, dove mette in fuga, e poi uccide, il Cavaliere Nero, simbolo dell'oscurità notturna. Owein-Yvain è

anch'egli un uomo-luna che scaccia le tenebre in mezzo alla notte, ma ricevendo la sua forza e la sua luce dalla donna-sole. E quando Modron vuole aiutare suo figlio in pericolo, essa gli invia uno « stormo di corvi » che sono in realtà essa stessa e le sue nove sorelle, capaci, ci dice Goffredo di Monmouth, di trasformarsi in uccelli (87). Nell'epopea irlandese, la donna fiabesca Béfinn (« Bella Donna »), presentata come la sorella di Boinn (*Bo-vinda*, « vacca bianca »), altro nome di Brigit, agisce ugualmente quando suo figlio Fraêch (« Erica ») è in pericolo (88). Ora, Fraêch sembra proprio essere il doppione di Oengus, il Mac Oc, figlio di Boinn e del Dagda.

Riassumendo, l'Apollo celtico è caratterizzato soprattutto dalla funzione medica, la sola che Cesare abbia preso in considerazione, e la sola che abbia una reale importanza nella tradizione irlandese nella quale Diancecht è un personaggio considerevole (89). Ma ha anche un aspetto giovanile: salute e giovinezza vanno insieme, e, a questo titolo, egli è protettore della gioventù. L'Altro Mondo è spesso qualificato come « Terra della Giovinezza », come « Paese dell'Eterna Giovinezza ». A questo titolo, il dio appare sotto l'aspetto del Mac Oc e dei suoi equivalenti, Mabon-Maponos, Fraêch, Mac Cecht o ancora Owein-Yvain. È il « Giovane Figlio », o il « Giovane Amante ». Ma, alle spalle, si profila l'ombra di un'antica dèa-sole, ereditata dall'Età del Bronzo, i cui tratti dominanti si ritrovano, da una parte nelle eroine epiche come Grainné o Yseult, e dall'altra nei Figli-Amanti mitici, Grannus, Maponos o Belenos (90). In realtà, le caratteristiche solari dell'antica dèa si sono spesso distribuite sui molteplici personaggi della mitologia celtica.

(87) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 168-169 e 210-215.

(88) « La Courtise de Finnabair », in G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 75-90.

(89) La sua importanza è ancor più rafforzata dal fatto che egli era invocato, così pare, anche all'interno del cristianesimo. Un manoscritto in lingua gaelica dell'abazia di Saint-Gall, fondata da San Colombano, presenta in effetti un incantesimo magico contro i tagli, in cui Diancecht va d'accordo con il Salvatore. Cfr. J. Markale, *Le Christianisme celtique*, p. 145.

(90) Si osserva lo stesso processo presso i Greci. L'antica Artemide, di origine scita e indubbiamente solare, è divenuta la Diana-Artemide che caccia le cerve nella foresta, durante la notte, al chiaro di luna, e questo chiaro di luna diverrà il suo simbolo. Artemide, comunque, non è in alcun caso la dèa-luna: questo è il ruolo della terrificante Ecate o di Elena eroicizzata. Ma le componenti solari si sono ripartite su altri personaggi, in particolare su Apollo iperboreo di cui si è fatto suo fratello. In effetti, è possibile che la madre di Apollo e di Artemide, Latona-Lêto, sia il vero volto dell'antica dèa-sole. Quanto ad Apollo, non soltanto la sua sacerdotessa e confidente è una donna, a Delfi, la Pizia, ma è Musageta: guida le Muse, ciò che prova i suoi legami con la femminilità.

La divinità guerriera

La nomenclatura di Cesare colloca Marte al terzo posto, e gli attribuisce le abituali funzioni guerriere. Si trovano, sul territorio della Gallia, statue gallo-romaniche che lo raffigurano in modo molto romano, un gran numero di iscrizioni, circa 250, e sedi di templi, come il *Fanum Martis* dei Curiosoliti armoricani che deve essere Corseul o Erquy. Un fatto è molto strano: mentre sulle frontiere, dove le legioni erano numerose, sono le iscrizioni relative a Mercurio che dominano, la maggior parte delle iscrizioni che riguardano Marte si trova nel centro della Gallia.

Il Marte gallico ha molteplici soprannomi, secondo i casi e secondo le regioni. Così, a Trêves, egli è *Iovantucarus*, vale a dire « caro alla giovinezza ». È *Vellanus* nel Galles, cioè « il migliore ». È anche *Albiorix*, « signore del mondo », *Loucetius*, « luminoso », o ancora *Olloudius*, « molto potente ». Ma i soprannomi più interessanti sono Smertrios, Segomo, Camulos, e talvolta Toutatis.

Marte Smertrios è rappresentato sul famoso Altare dei Naviganti o Battellieri di Parigi (Museo di Cluny) (90 bis). Si tratta di un uomo che solleva la sua clava contro un serpente, ciò che lo apparenta più ad Ercole che ad un Marte classico, il quale, non dimentichiamolo, era in origine, presso i Latini, un dio agrario. Ad ogni modo, il nome di Smertrios — che si ritrova in quello della dèa Rosmerta, la « fornitrice » — contiene un radicale che indica la ripartizione dei beni. Smertrios sarebbe dunque il « dio-provvidenza », il dio distributore. La questione è di sapere se egli distribuisce i prodotti della terra o il bottino della guerra. Per contro, il soprannome di *Segomo*, che s'incontra nel Sud della Gallia, non è in alcun modo ambiguo: è colui che dona la vittoria, immagine conforme a ciò che ci si attende da Marte.

Marte Camulos è attestato nell'insieme del dominio celtico. Ha dato il suo nome alla città principale dei Trinobanti dell'Essex, in Gran Bretagna, *Camulodunum*, e il capo militare dei galli a *Lutetia*, nel 52, è un aulerco (91) di nome Camulogenos. Sembra che Camulos sia stato molto conosciuto e venerato. Il nome contiene il radicale *cam*, « cur-

(90 bis) In originale *Nautes*. Nella Gallia romana erano i battellini che assicuravano il trasporto fluviale (N.d.C.).

(91) Gli Aulerces sono un popolo della Gallia stabilitosi fra la Loira e la Senna (N.d.C.).

vo », e può significare il « Tortuoso », che è forse un'allusione ad una tattica militare sofisticata. In ogni caso, si ritrova questo Camulos nell'epopea irlandese, più esattamente nel ciclo detto di Leinster, o ciclo ossianico. Egli è, in effetti, sotto il nome di Cumal, il padre dell'eroe Finn, re dei *Fiana*, queste truppe guerriere itineranti metà storiche, metà leggendarie. Si adduce il pretesto che i racconti concernenti i *Fiana* sono relativamente recenti — e tuttora vivi nella tradizione orale irlandese e scozzese — per tenere questo ciclo ai margini di ogni studio mitologico. Tuttavia, come vedremo, se la composizione dei racconti è recente, la base sembra particolarmente arcaica, ed è anche da mettersi in rapporto a epoche anteriori ai Celti, probabilmente alle epoche dei cacciatori di renne. Significa dire che Camulos-Cumal, di cui non sappiamo granché se non che era il rivale di un certo Morna, il quale lo uccise nel corso della battaglia di Cnucha (92), è un personaggio importante. Ma non è sicuramente celtico in origine, e deve essersi sovrapposto ad una divinità più antica, forse il misterioso Cernunnos.

Quanto a Marte Toutatis, non pone dei veri problemi. Toutatis è identico alla forma Teutatès, e il nome significa « padre della tribù », « padre del popolo ». I carmi della *Farsaglia* di Lucano lo assimilano una volta a Marte, una volta a Mercurio. In Gran Bretagna, è assimilato a Marte, a York e a Carlisle. Vi sono alcune iscrizioni di Marte Toutatis, o di Marte Teutatès, in diverse regioni. In effetti, si può prendere questo nome come un qualificativo comune: Marte è dunque considerato come il « padre della tribù » che egli protegge. Si può ricordare ancora quella formula che si trova nelle epopee irlandesi: « Io giuro per il dio per il quale giura la mia tribù ». Toutatis-Teutatès può dunque essere il soprannome di qualsivoglia dio. Il vero problema è altrove, giacché Lucano cita Teutatès, senza assimilazione, in quanto dio considerato nella sua interezza, nella sua famosa triade che comprende ugualmente Esus e Taranis. Ma ciò esula dal quadro di Marte.

È nello stato maggiore dei Tuatha Dé Danann che troveremo il Marte celtico, ma sdoppiato, un po' come doveva essere il Marte primitivo dei Romani, ad un tempo dio protettore della pace e dio condottiero della guerra, e di cui, in un certo qual modo, rende conto la doppia figura di Giano. Si tratta in questo caso del re Nuada e del campione Ogmé. E questo duo sembra conforme alla coppia Mithra-Varuna.

(92) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 139-141.

Nuada è il re in carica dei Tuatha Dé Danann, anche se deve temporaneamente cedere il suo posto a Lug, al momento del suo ingresso a Tara, e anche se ha dovuto abbandonare le sue funzioni per un certo tempo a causa del braccio tagliato. Ma con il braccio d'argento sistemato da Diancecht, e soprattutto con il trapianto operato dal figlio di Diancecht, egli può di nuovo assumere pienamente il ruolo di re. Fa evidentemente pensare al Tŷr germano-scandinavo (e al Muzio Scevola della pseudo-storia romana), che è monco. Fa anche pensare al Re Pescatore della Cerca del Graal, che non è più in grado di mantenere l'equilibrio del regno a causa della sua ferita. È tuttavia il re istituzionale, giurista e guerriero, caratteristica della regalità guerriera di tipo Mithra. Nuada era conosciuto al di fuori del mondo gaelico: lo provano delle iscrizioni latine della Gran Bretagna concernenti un certo Nodens o Nodons. Vi è soprattutto, a Lydney Park, nei pressi di Aylburton, sul fiume Severn, un tempio in rovina, che data al IV secolo, epoca in cui la religione celtica perdurava sotto la vernice romana, peraltro ben tollerata dalle autorità imperiali dell'isola di Bretagna. E in questo tempio, che è contiguo ad alcune terme, è stato ritrovato un piccolo monumento, la cui dedica è: « *D.M. Nodonti, Devo Nodenti, Deo Nudenti* », e sul quale figura un personaggio che uccide un grande salmone. Si tratta di un pescatore? Nodens è un dio-pescatore? Tenuto conto della ferita di Nuada e della sua incapacità a regnare, si è voluto vedervi un equivalente del Re Pescatore della Cerca del Graal (93).

Del resto, la tradizione gallese conosce un personaggio di nome Lludd Llaw Ereint (Lludd dalla mano d'argento), mitico fondatore di Londra, in gallese Kaer Lludd. Questo Lludd è probabilmente la deformazione di un antico Nudd, corrispondente a Nodens e a Nuada, a meno che non si tratti della deformazione di Lug. Ma, in questa stessa tra-

(93) È l'opinione di J. Vendryes, *La Religion des Celtes*, in *Mana*, serie 2, III, p. 255, che si fondava su un accostamento tra Nodens e il gotico *nuta*, « pescatore ». A. Brown, *The Origin of the Grail Legend*, 1943, pp. 145 e seguenti, fa notare che, nel *Perceval* di Chrétien de Troyes, il Re Pescatore, che appare prima di tutto sotto la forma di un *notonier* (francese antico per *nautonier*, nocchiero - N.d.C.), è proprio Nuada-Nodens. Ci sarebbe forse un gioco di parole tra il nome di Nodens e il latino *nauta* divenuto *naute* in francese? Chrétien e gli autori dei racconti arturiani non è la prima volta che lo fanno. Il Re Méhaigné, vale a dire ferito, delle ulteriori versioni della leggenda, non è che un doppione del Re Pescatore, ciò che annulla la reticenza di Jan de Vries, *La Religion des Celtes*, Payot, Paris, 1963, p. 110. Vi sono ben altri argomenti a favore dell'identificazione di Nuada-Nodens con il Re Pescatore, anche quando costui è l'Anfortas di Wolfram von Eschenbach. Cfr. J. Markale, *Le Graal*, pp. 225-230 e 261-263.

dizione gallese, esiste anche un Nudd, che ha due figli. Il primo è Edern (latino *Aeternus*) che, con il nome di Yder, diviene un personaggio dei romanzi della Tavola Rotonda in quanto compagno di Artù, e ancora *Sant'*Edern nella tradizione agiografica bretone armoricana. Il secondo si chiama Gwynn, figlio di Nudd, e la leggenda cristiana gallese, non potendo indubbiamente recuperarlo, ne ha fatto un demone guardiano degli Inferi. Orbene Gwynn (: bianco, bello, distinto, sacro) è lo stretto equivalente linguistico del gaelico Finn, nome del figlio di Cumal-Camulos. Ed un poema sui *Fiana* (94), fa di Finn il nipote di Nuada. Tutto ciò mostra delle coincidenze troppo chiare per non essere prese in considerazione. Tutto ciò prova che la tradizione gallese e i romanzi arturiani, anche se hanno subìto delle alterazioni e delle trasformazioni, custodiscono ancora, quando sia possibile ritrovarli, degli importanti elementi di mitologia celtica, altrettanto preziosi quanto lo sono quelli conservati nella tradizione irlandese.

Ecco dunque il primo volto del Marte celtico, quello di Nuada. Prima della seconda battaglia di Mag Tured, quando Lug gli domanda ciò che farà contro i Fomori, egli risponde: « Sarò in grado di nutrire i soldati dei vostri eserciti e nutrirò inoltre chiunque sarà della mia stessa età » (95). Ci si può meravigliare che il grande Nuada sia così ridotto ad un ruolo di vivandiere in capo in una battaglia fondamentale in cui è in gioco la sua regalità. Ma occorre riflettere: prima di tutto, egli è il re, vale a dire il distributore delle ricchezze, è il padre putativo del suo popolo. Si noterà d'altronde che questa risposta di Nuada corrisponde perfettamente al ruolo di Re Pescatore che procura il cibo per i suoi. In fondo, è tutto ciò che può fare. Il re di tipo celtico è un perno indispensabile della società. Ma un perno non si sposta, e se Nuada è stato ferito nella prima battaglia di Mag Tured, perdendo il suo braccio, come il Re Pescatore la sua virilità, ciò non può essere che *simbolicamente*. Non si tratta di una ferita reale, ma di un attentato ben più profondo alla sua sovranità. Giacché Nuada assume nettamente l'aspetto Mithra della regalità.

Rimane il secondo volto del Marte celtico. Questa volta, si tratta di Ogmé, il campione dei Tuatha Dé Danann. È un curioso personaggio, sui cui tratti eraclei non v'è alcun dubbio. Ma non è soltanto Eracle.

(94) Mac Neill, *Duanaire Finn*, p. XLIII.

(95) Seconda versione della seconda Battaglia di Mag Tured, *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 60.

È anche il dio dell'eloquenza, il presunto inventore della scrittura detta ogamica, colui che lega i suoi ascoltatori con la sua parola dagli accenti magici.

È un greco del secondo secolo della nostra èra, il beffardo e scettico Luciano di Samosata (96), che ci ha lasciato il miglior ritratto antico di questo personaggio, ritratto che è stato reso in immagini nel 1514 dallo straordinario Albert Dürer, in un dipinto del *Kunstbuch*. « I Celti, nella lingua del loro paese, chiamano Eracle *Ogmios*, ma l'immagine che attribuiscono al dio è del tutto particolare. Per essi, è un vecchio alla fine della propria vita, calvo sul davanti della testa, il resto dei capelli completamente bianchi, la pelle rugosa, come bruciata dal sole, al punto di essere scura come quella dei vecchi marinai. Lo si prenderebbe più per il Caronte o per lo Jafet delle dimore sotterranee piuttosto che per Eracle. Ma, per com'è, ha l'equipaggiamento di Eracle: porta le spoglie del leone, tiene una clava nella mano destra, ha la faretra sulla spalla ed un arco teso nella mano sinistra... La cosa più straordinaria in questo ritratto è che questo Eracle vecchio attira a sé una folla considerevole di uomini, tutti attaccati per le orecchie per mezzo di piccole catene d'oro o di ambra, simili a belle collane. E, quantunque questi uomini siano così a malapena attaccati, essi non vogliono affatto fuggire, mentre potrebbero farlo facilmente. Al contrario, essi seguono il loro condottiero, tutti gai e gioiosi, e sembrano colmarlo di elogi... Quel che mi sembrava più insolito in tutto ciò, è che il pittore, non sapendo dove appendere l'inizio delle catene, poiché la mano destra impugnava già la clava e la mano sinistra l'arco, aveva perforato la punta della lingua del dio e faceva tirare da questa gli uomini che lo seguivano e verso i quali egli si girava sorridendo ».

Si comprende l'imbarazzo del narratore davanti ad una tale composizione grafica. La sua tendenza a disprezzare i barbari — accusa il pittore di non aver saputo dove agganciare le catene — è in qualche misura combattuta dalla curiosità. Ma un Greco ha una diversa concezione del mondo e dei cieli. Non capisce. Per fortuna, un Gallo che sem-

(96) *Dialoghi*, Eracle, 1-7. Si tratta dello scrittore poligrafo che, malgrado le sue tendenze materialiste, ci ha lasciato delle importanti testimonianze sulle credenze, i rituali e la mitologia dell'Antichità, soprattutto nei suoi *Dialoghi dei Morti*, dove fa intervenire i filosofi Diogene e Menippo, e nella sua *Storia Vera*, parodia dell'*Odissea* e degli *Argonauti*. Non va confuso con Lucano, poeta latino di origine spagnola, autore della *Farsaglia*, epopea in onore di Giulio Cesare, e che contiene elementi assai preziosi sui Celti e il druidismo.

bra ben conoscere la mentalità greca ci viene in soccorso. « Noi altri, Celti, non identifichiamo l'eloquenza come voi, Greci, con Hermes, ma con Eracle, giacché Eracle è molto più forte di Hermes. D'altra parte, se ne è stato fatto un vecchio, non è questo motivo di stupore: è soltanto nella vecchiaia che l'eloquenza raggiunge le sue più alte vette, se, almeno, i vostri poeti dicono il vero... Non stupirti dunque di vedere l'eloquenza rappresentata sotto forma umana da un Eracle in età avanzata, che conduce, con la sua lingua, gli uomini incatenati per le orecchie. Non è per insultare il dio che è stata forata questa lingua. Mi ricordo di aver appreso presso di voi alcuni versi comici: i chiacchieroni hanno tutti la punta della lingua forata. Infine, noi pensiamo che è grazie alla sua eloquenza pervenuta ad un alto grado di maturità che Eracle ha compiuto tutte le sue imprese, e che è attraverso la persuasione che è venuto a capo di tutti gli ostacoli. Le sue frecce, a mio parere, sono i discorsi pungenti, persuasivi, acuti, che feriscono gli animi. Voi stessi dite del resto che le parole hanno le ali » (97). Ecco chi è netto e preciso. Ciò ci permette di tener conto delle contingenze e di considerare i racconti epici d'origine celtica un po' differentemente: si tratta in apparenza di battaglie senza pietà in cui gli eroi si uccidono l'un l'altro, ma, per la maggior parte delle volte, queste battaglie sono simboliche, testimoniando soprattutto di combattimenti interiori ed anche di « certami oratori ». Se ne hanno esempi nell'epopea irlandese, e il testo di Luciano non fa che confermare l'osservazione imparziale dei testi irlandesi, gallesi e anche dei romanzi arturiani.

Detto ciò, la descrizione dell'Ogmios gallico, dio dalla « potente eloquenza », permette di comprendere meglio alcuni testi latini o greci che fanno menzione della sfrenata passione dei Celti per l'eloquenza. « Nei loro discorsi, essi sono minacciosi, altezzosi e portati al tragico » (Diodoro Siculo, V, 31). Essi hanno d'altronde « una eloquenza che è loro propria » (Pomponio Mela, III, 2). Si comprende anche perché i Romani avevano il terrore di veder arrivare un'orda di Galli, giacché questi ultimi facevano udire dei « canti selvaggi » e dei « bizzarri clamori » (Tito Livio, V, 37), e del resto « li spaventava l'aspetto e lo stesso clamore dell'esercito dei Celti. Innumerevole era infatti la quantità dei buccinatori e dei trombettieri: un così lungo e acuto clamore essi produssero quando tutti insieme intonarono il peana, che non solo le trombe del-

(97) Luciano, *Dialoghi*, Eracle, 1-7.

l'esercito, ma perfino i luoghi vicini, riecheggiando il frastuono, pareva emettessero una voce » (Polibio, *Storie*, II, 29). Non si può che pensare all'eroe irlandese Cû Chulainn: « Cû Chulainn afferrò le sue due lance, il suo scudo e la sua spada, e dalla sua gola fece uscire il grido dell'eroe... Lanciava un grido pari a quello di cento guerrieri » (*Tain Bô Cualnge*). È sufficiente ciò: gli esempi sono innumerevoli. In fondo, questa eloquenza è *magica*. È con la sua forza magica che incatena gli uomini. Di qui l'immagine di Eracle. Giacché il Marte celtico è un guerriero che deve essere forte, anche se questa forza non è quella delle armi, ma quella della Parola. E contrariamente a Nuada-Nodens che è il guerriero reale, prigioniero delle leggi — giacché il re celtico non è al di sopra delle leggi, anzi ne è lo schiavo —, il volto dell'Ogmios descritto da Luciano è nettamente varuniano: è attraverso la Parola magica, se non addirittura con l'astuzia, come fa l'Odino germanico, che può vincere i suoi nemici. Orbene, Ogmios non è sconosciuto agli Irlandesi. Anch'egli si trova nello stato maggiore dei Tuatha Dé Danann, quasi con lo stesso nome. Si tratta di Ogmé, il campione.

Questo Ogmé, che si distingue anch'egli nella battaglia di Mag Tured, è un personaggio complesso. I suoi modi da campione ne fanno indiscutibilmente un guerriero, un uomo forte. Ma, in Irlanda, passa anche per l'inventore della scrittura detta *ogamica*. Questa scrittura che, come è noto, consiste in una serie di segni orizzontali ripartiti attorno ad un asse verticale, è in effetti un adattamento dell'alfabeto romano e non può risalire oltre l'inizio dell'èra cristiana. In ogni caso, gli *ogam*, se pure sono stati spesso considerati, come le rune scandinave, le quali non risalgono certamente ad un periodo antecedente, sotto il profilo unicamente magico, non hanno niente che possa giustificare delle glosse interminabili. La scrittura ogamica non ha niente di esoterico, e se è evidente che essa è servita ai druidi e agli autori di satire per operazioni di tipo magico, è perché ogni scrittura, secondo il pensiero celtico, ha poteri magici. Partendo da questo, è inutile considerare Ogmé come una sorta di Ermete Trismegisto, depositario dei grandi segreti celtici. Per di più, il nome di Ogmé non ha probabilmente niente a che vedere con l'*ogam*. Ma è significativo che si sia attribuita a questo dio varuniano, trascinatore e *incantatore*, l'invenzione della scrittura. D'altronde, a Brégenz, sono state ritrovate due tavolette di maledizione in cui Ogmios è invocato contro alcuni individui indicati per nome un po' come negli atti di stregoneria in cui il Diavolo è in definitiva l'esecutore della pena capitale. A questa stregua, il fatto di scrivere una maledizione su legno o

su pietra, atto paragonabile alla fabbricazione di certe rune scandinave, era una cosa molto grave. Un antico testo irlandese ci dice: « Il padre dell'*Ogam* è Ogmé, la madre dell'*Ogam* è la mano, o il coltello di Ogmé » (98). E l'autore del testo ne approfitta per descrivere un po' di più Ogmé, « uomo molto sapiente in linguaggio e poesia che inventò l' *Ogam* » (99). Eccoci ritornati all'Ogmios di Luciano, con questa precisazione supplementare: « Questo linguaggio doveva essere la proprietà riservata degli eruditi, e non quella dei villici e dei pastori » (100). Ecco uno che è preciso.

In effetti, il nome di Ogmios non è celtico. Proviene molto semplicemente dal greco *ogmos*, « cammino ». Sotto questo profilo, sarebbe dunque il « Conduttore » (101), ciò che non è senza rapporto con il ritratto tracciato da Luciano, quell'Eracle vecchio che conduce le sue truppe con piccole catene d'oro che sono altrettanti *incantesimi* che la Parola anima e fa agire. Questo Marte-Varuna fa dunque da *pendant* al Marte-Mithra rappresentato da Nuada. Lo completa, mostrando in una sola volta che, per i Celti, la regalità, generata dalla classe guerriera, ma sotto il controllo della classe sacerdotale, a rigore non è nulla senza l'influenza sacerdotale.

Volendo riassumere tutto ciò che è stato detto sul Marte celtico, bisogna definire questo dio come duplice: è contemporaneamente il guerriero-re che veglia sul suo popolo in tempo di pace e lo conduce alla vittoria in tempo di guerra, e il guerriero-druido che sa pronunciare gli incantesimi e incatena con la potenza del Verbo, correggendo con un

(98) *Anraicept na necès*, citato da Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 253.

(99) *Les Druides*, p. 253.

(100) *Les Druides*, p. 253.

(101) Françoise Le Roux, *Le dieu celtique aux liens*, in *Ogam*, XII, pp. 209-234. Vi sarebbero molte altre cose da dire sulla relazione tra Ogmé-Ogmios ed Eracle. In effetti, numerosi autori dell'antichità greca e romana (Diodoro Siculo, Dionigi di Alicarnasso, Partenio di Nicea, ecc.) fanno menzione di una avventura di Eracle completamente sconosciuta alla tradizione greca, ma decisamente localizzata in Gallia. Eracle, passando attraverso la Gallia, vi avrebbe fondato Alesia (non ci viene detto quale, giacché ve ne sono molte), vi avrebbe sposato una figlia del re e da costei avrebbe avuto un figlio dal nome di Galatès. È questo Galatès che avrebbe così dato il suo nome ai Galati, vale a dire ai Galli (i due termini sono identici). Questa leggenda che fa di Eracle l'antenato fondatore dei Galli, è molto strana. Di quale Eracle si tratta esattamente? È probabile che il nome di Eracle ha sostituito quello di un eroe gallico dalle caratteristiche « eraclee ». Deve essere accaduta la stessa cosa con Ogmios: il nome greco deve essersi sovrapposto ad un nome indigeno, e diffusosi così in tutto il territorio celtico, fino all'Irlanda, dove è divenuto Ogmé (o Ogma).

sol tratto gli errori o le situazioni imprevedibili. È ancora una volta la coppia druido-re, ma idealizzata all'estremo, divinizzata. Ed è anche, negli ultimi sussulti della tradizione celtica, l'associazione ben nota di Artù e di Merlino.

Il Padre di tutti

Nella nomenclatura di Cesare, non stupisce trovare Juppiter soltanto al quarto posto. Sembra che Cesare abbia fatto la sua classificazione secondo l'importanza del culto reso alle divinità di cui parla. È bene ancora precisare che ciò concerne la Gallia del primo secolo avanti la nostra èra. Che cosa accadeva prima in Gallia? E, soprattutto, cosa accadeva nell'isola di Bretagna e in Irlanda nello stesso momento? La civiltà celtica si estende dal V secolo a.C. al XII secolo d.C. su territori che non hanno seguito tutti la stessa evoluzione. Nel XII secolo, all'infuori dell'improvvisa massiccia apparizione dei romanzi arturiani, l'antico territorio gallico non ha più molto a che vedere con i Celti. Ma l'Irlanda è ancora celtica. Bisogna dunque fare parecchia attenzione a non prendere la testimonianza di Cesare per assoluta. Rimane una testimonianza — certamente preziosa e assai comoda da assumere in quanto base di discussione — limitata sia nello spazio (la Gallia) che nel tempo (primo secolo).

Vi è tuttavia un fatto sconcertante: nella Gallia romanizzata, Juppiter è venerato e rappresentato come lo Juppiter romano, e molto rari sono i casi in cui le iscrizioni fanno menzione di un soprannome. Significa forse che, presso i Galli, non vi era un dio celeste, padre degli altri dèi, come lo Zeus-Juppiter dei Greco-Romani? Sarebbe davvero sorprendente, tanto più che Cesare lo menziona. È molto probabile che il nome romano di Juppiter si sia sovrapposto, un po' ovunque, al nome di una divinità indigena, ma risulta impossibile sapere quale fosse quest'ultima. Fortunatamente, l'Irlanda ha conservato il nome — irlandese — del suo dio celeste « padre di tutti ». Appartiene, beninteso, allo stato maggiore dei Tuatha Dé Danann. Si tratta del Dagda, il cui soprannome più frequente è Eochaid Ollathir, Eochaid « padre di tutti », o « padre onnipotente ».

Durante i preparativi della seconda Battaglia di Mag Tured, allorquando, sotto la « presidenza » di Lug, si discute della ripartizione dei compiti, ciascuno si esprime, e si vanta di compiere le più grandi impre-

se. È allora che il Dagda prende la parola: « "Il potere di cui voi vi vantate, io lo avrò soltanto per me solo". "Tu sei il molto divino", dissero tutti, e da allora il nome di *Dagda* gli rimase » (102). Si spiega così, in questo testo mitologico, il nome più conosciuto del dio in Irlanda. *Dagda* proviene in effetti da un antico *dago-devos* che significa letteralmente « buon dio », e per estensione « molto divino ». L'episodio raccontato qui è particolarmente significativo: il Dagda ne fa più degli altri Tuatha Dé Danann, senza raggiungere tuttavia la pienezza di funzioni riservata a Lug. Dagda è dunque un dio superiore agli altri. Il suo aspetto è alla Juppiter. E, con l'altro suo nome di *Ollathir*, l'equivalente irlandese dello scandinavo *Alfadir*, soprannome di Odino, egli è il « Padre di tutti », il « Padre potente ». Appartiene certamente alla classe guerriera, e lo dimostra nei combattimenti. Ma uno dei suoi attributi, una clava che uccide quando colpisce con una estremità, e che risuscita quando colpisce con l'altra estremità, attributo che sembra a prima vista eracleo, è, bisogna pur dirlo, molto più ambiguo: questa clava fa del Dagda una sorta di dio signore della vita e della morte. *Sarebbe dunque ad un tempo Juppiter e Dispater*, questo famoso Dispater (o Dis Pater), equivalente di Plutone, signore del mondo dei morti, che si sovrappone, secondo Cesare, ad una divinità gallica di grande importanza: « Tutti i Galli sostengono di essere generati da Dis Pater. È, dicono, una tradizione dei druidi. In ragione di questa credenza, essi misurano la durata, non secondo il numero dei giorni, ma secondo quello delle notti. Gli anniversari di nascita, l'inizio dei mesi e degli anni, sono contati facendo cominciare la giornata con la notte » (Cesare, VI, 18).

Il testo di Cesare è importante, non soltanto perché conferma un certo numero di costumi celtici *notturni*, ma perché permette di vedere nel Dagda irlandese questo doppio aspetto, Juppiter, signore del cielo e della vita, Dispater, signore del mondo sotterraneo e della morte. Questa interpretazione è pienamente giustificata dall'ambivalente clava del personaggio, ed essa ha il merito di spiegare questo oggetto « magico » attraverso il suo valore simbolico.

Questa immagine del Dagda avrà d'altronde una grande posterità. La si ritroverà spesso in certi racconti epici irlandesi, come quelli del ciclo d'Ulster, in cui, in principio, i Tuatha Dé Danann non hanno niente da fare — salvo il seminare la discordia e il disordine presso i Gaeli che

(102) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 53.

li hanno eliminati dalla superficie dell'Irlanda. Così, nel celebre racconto dell'*Ebbrezza degli Ulaid* (103), si apprende che tre Tuatha si sono intrufolati fra gli Ulaid. Uno di essi è un « uomo con un grande occhio, con enormi cosce, con larghe spalle, di prodigiosa statura, coperto con un ampio mantello grigio (e che impugna) una grossa clava di ferro nella sua mano » (104). E questo personaggio colpisce i nove uomini che lo accompagnano con l'estremità *malefica* della sua clava, uccidendoli con un sol colpo. Ma, ponendo sulle loro teste l'estremità benefica della sua clava, li risuscita immediatamente. Bella descrizione del Dagda... L'indicazione supplementare, qui, è che egli è guercio, come Odino. Nel racconto gallese di *Owen, o la Dama della Fontana*, come pure nel racconto corrispondente, *Le Chevalier au Lion* di Chrétien de Troyes (104 bis), il personaggio riappare: « Un uomo nero, grande almeno quanto due uomini di questo mondo; non ha che un piede e un solo occhio al centro della fronte; con la mano impugna una clava di ferro... » (105). Questa volta, non soltanto è guercio, ma zoppo. E, per di più, si rivela essere *signore degli animali selvaggi* che è incaricato di custodire nella foresta. E lo si riconosce ancora in molti altri romanzi arturiani.

Questa clava del Dagda indica dunque la funzione guerriera. Ma, siccome essa è ad un tempo benefica e malefica, dà al Dagda un incontestabile aspetto varuniano che invece Nuada non ha. Questa è la ragione per cui si può considerare il Dadga come seconda componente della duplice regalità celtica: è con Ogmé che egli sarebbe allora intercambiabile, essendo Ogmé e Dagda tutti e due descritti come degli Eracli.

Ma Dagda è ben lungi dall'essere soltanto un guerriero. Egli possiede un'arpa magica di cui è il solo a potersi servire, e che è capace di spostarsi al suo comando. Quando, dopo la battaglia di Mag Tured, Lug, il Dagda e Ogmé arrivano nella casa del banchetto, l'arpa è appesa al muro. « Era in questa arpa che il Dagda aveva introdotto tutte le melodie ed esse non risuonavano che davanti al Dagda, al suo richiamo, non risuonavano se egli non le avesse chiamate... L'arpa lasciò il muro, uccise i nove uomini e venne verso il Dagda. Suonò allora i tre motivi

(103) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 119.

(104) Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII.

(104 bis) Tr. it.: *Ivano o il cavaliere del leone*, in Chrétien de Troyes, *I romanzi cortesi*, Oscar Mondadori, Milano 1983 (N.d.C.).

(105) J. Loth, *Mabinogion*, p. 169 (tr. it. *La Donna della Fontana*, in *Saghe e leggende celtiche*, Oscar Mondadori, Milano 1982 - N.d.C.).

attraverso i quali essi riconoscevano gli arpisti: il ritornello del sonno, il ritornello del sorriso e il ritornello del lamento » (106). Il Dagda è dunque arpista e mago. È quindi druido e appartiene ugualmente alla prima classe, la classe sacerdotale.

Non è tutto. Il Dagda possiede un terzo attributo, un *calderone:* « nessuna compagnia se ne andava senza essergli riconoscente » (107). Ciò significa che il Calderone del Dagda è un calderone di abbondanza, un calderone dall'inesauribile nutrimento, evidente prototipo del Graal che, quando compare nella sala dove sono i convitati, procura a ciascuno nutrimento e bevande a piacimento. Ma l'abbondanza è inseparabile dall'ispirazione divina e dalla risurrezione. Abbiamo già parlato del Calderone dell'eroe gallese Brân Venfigeit e della vasca in cui Peredur vede risuscitare dei giovani morti, come pure della scena raffigurata sul Calderone di Gundestrup. Bisognerebbe anche parlare del Calderone di Keridwen, nel quale questo straordinario personaggio di Keridwen, strega e dèa, fa bollire una bevanda « di ispirazione e di scienza ». Nella leggenda gallese di Taliesin, è assorbendo indebitamente tre gocce di questa bevanda che il giovane Gwyon Bach ottiene la suprema conoscenza, il dono della metamorfosi, e dopo una morte rituale e una nuova nascita, diviene il bardo Taliesin (108). Questo tema del calderone che procura l'abbondanza, la saggezza e la rinascita, è molto diffuso nei racconti irlandesi, gallesi e arturiani. Esso riappare sovente nei racconti popolari dell'Europa occidentale (109).

Grazie a questo calderone, il Dagda appartiene incontestabilmente alla terza classe, quella dei produttori. In quanto « Padre di Tutti », il Dagda è druido, guerriero e colui che fornisce. Cumula le tre funzioni indo-europee, ciò che lo colloca al di sopra degli altri dèi. E questo aspetto di dio della prosperità è ben visibile nel racconto della seconda Battaglia di Mag Tured. Quando Lug lo invia a spiare i Fomori, costoro lo obbligano a mangiare: « I Fomori fecero anche della farinata. Era per burlarsi di lui, giacché il suo amore per la farinata era grande. Essi riempirono per lui il calderone del re all'altezza di cinque pugni. Vi andarono quattro volte venti sestari di latte fresco e la stessa quantità di farina e di grasso. Vi si gettarono delle capre, delle pecore, dei maiali e li si fe-

(106) *Textes mythologiques irlandais,* I, pp. 58-59.

(107) G. Dottin, *L'Épopée irlandaise,* p. 17.

(108) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne,* pp. 94-100.

(109) J. Markale, *Le Graal,* pp. 186-199 (capitolo su « La Coupe et le Chaudron »).

ce cuocere con la farinata. Il tutto fu versato dentro una buca fatta in terra e Indech gli disse che sarebbe stato messo a morte se non avesse mangiato tutto... » (110). Il Dagda inghiottì con un certo piacere questa enorme quantità di nutrimento, in modo tale che il « suo ventre era più grande del calderone di una casa e i Fomori si fecero beffe di lui » (110). Il seguito si trasforma in una farsa oscena. Lasciando i Fomori, egli può appena camminare « a causa della dimensione del suo ventre. Il suo abbigliamento era indecente: una tunica bruna gli cadeva fino al ringofiamento delle natiche. Il suo membro virile era alto ed eretto. Indossava un paio di brache di pelle di cavallo con il pelo all'esterno. Aveva dietro di sé un forcone ramoso che richiedeva, per essere portato, lo sforzo di otto uomini e la cui traccia bastava come frontiera di provincia; la si chiama traccia del bastone di Dagda » (111). Secondo quanto è possibile capire dalle frasi seguenti, giacché il manoscritto è alterato, senza dubbio intenzionalmente, il Dagda incontra una ragazza. « Il desiderio del Dagda andò verso di essa », dice pudicamente il narratore. Ma, siccome ha mangiato troppo, per quanto faccia egli non riesce a realizzare i suoi scopi. E la ragazza lo biasima energicamente, con disprezzo, così pare, ciò che scatena una vana collera del Dagda.

Si avrebbe torto a prendere questo episodio burlesco e salace come un semplice *divertissement.* Insistendo sulla ingordigia e sull'ipersessualità del Dagda, è sulle caratteristiche della terza funzione che l'aneddoto vuole attirare l'attenzione: ma siccome si è avuta rottura dell'equilibrio tra la sessualità e il nutrimento, a vantaggio di quest'ultimo, *rien ne va plus.* E si noterà che i Fomori ne sono la causa, proprio essi che sono i rappresentanti del Caos originario. In fondo, il Dagda è in piena regressione. Ritorna allo stadio orale primitivo della sessualità: rimpinzato di farinata, egli non è più che un grosso bambino, un pre-puberale. Ma questa impotenza temporanea, che è dovuta ad un intervento esterno, valorizza, grazie al suo aspetto di contrasto, l'attività sessuale ordinaria del Dagda, che è prodigiosamente intensa. Il Dagda è presentato sempre mentre ha degli « incontri femminili », ed anche nei momenti in cui si ci aspetterebbe che si occupasse di affari molto gravi, egli trova sempre il tempo di recarsi a questo genere di incontri. Accade ugualmente durante i preparativi della battaglia di Mag Tured. Ci viene

(110) *Textes mythologiques irlandais,* I, p. 53.
(111) *Textes mythologiques irlandais,* I, p. 54.

detto anche che questo incontro era fissato per la festa di Samain, ciò che è significativo, e la donna con la quale si unisce altra non è che la Morrigan, una specie di dèa dell'amore carnale e della guerra. Non è dunque un caso. Per di più, il Dagda è il « Padre di tutti »: bisogna pure che egli assuma le sue funzioni. Egli ha numerosi figli, in particolare Oengus (: scelta unica), il Mac Oc, personaggio apollineo di giovane, e Brigit, la triplice dèa che, anch'essa, riveste tre funzioni. Questa Brigit riappare sotto il nome di Boinn, sposa di suo fratello Elcmar, altro nome di Ogmé, ma con un aspetto negativo. Ed è dall'unione adultera di Boinn e del Dagda che nasce Oengus. Ma, siccome Boinn è Brigit, è dunque con sua figlia che il Dagda assicura, in una unione incestuosa sacra e simbolica, la continuità della razza degli dèi. Ciò non impedisce d'altronde che sia spossessato dal suo dominio di Brug-na-Boyne (la terra megalitica di New Grange) dal suo stesso figlio, il Mac Oc. Costui, consigliato da suo padre adottivo Mider (o, in un'altra versione, Manannann), stringe un patto con il Dagda: il patto prevede che egli abbia in prestito il dominio per un giorno ed una notte. Sfortunatamente, il Dagda non è stato attento al fatto che, simbolicamente, un giorno ed una notte esprimono la totalità, la negazione del tempo, vale a dire l'eternità. E così è obbligato a lasciare il suo dominio al proprio figlio. Bisogna dire che il concepimento e la nascita di Oengus erano stati del pari una sfida al tempo: il Dagda aveva in effetti inviato in missione Elcmar per potersi accostare alla sua donna, e, avendo fatto un sortilegio su Elcmar, costui aveva creduto di assentarsi per un giorno ed una notte mentre Boinn aveva il tempo di partorire un figlio « concepito e nato simbolicamente nello spazio di una giornata piena » (112). Insomma, il Dagda è una sorta di regolatore del Tempo, di cui egli dispone a proprio piacimento, funzione che è perfettamente conforme a quella dello Juppiter gallico di cui Cesare dice « che regge l'impero del cielo ».

Ma bisogna ritornare sull'aspetto di ingordo ed iper-sessuale del Dagda. Nella tradizione gallese del *Mabinogi*, il personaggio di Brân Vendigeit presenta alcune somiglianze con il Dagda. In primo luogo, possiede un calderone di risurrezione. Poi, è un gigante, capace di stendersi tra le due rive per farvi passare il suo esercito, ciò che gli consente di dire: « che colui che è capo sia ponte » (113). È l'aspetto « paterno »

(112) *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 242-243.
(113) J. Loth, *Mabinogion*, p. 35.

di Brân. E quando, conseguentemente ad una disastrosa battaglia in Irlanda, viene ferito ad un piede con un colpo di lancia avvelenata, chiede ai suoi compagni di tagliargli la testa e di portarla con loro. Questa testa di Brân presiede uno straordinario banchetto di immortalità in cui il tempo è abolito (114). Questo Brân il Benedetto (che nessuno ha voluto riconoscere nel Ban di Bénoic dei romanzi arturiani) fa pensare al Brenno semi-storico che fu a capo della spedizione gallica a Delfi, nel secondo secolo prima della nostra èra, e che, ferito, si fece dare il colpo di grazia dai suoi compagni (115). In effetti, questo Brân, ferito al piede, ha molti rapporti con il Re Pescatore, Pellès, ed anche con un altro eroe gallese del *Mabinogi*, Pwyll Penn Annwfn, sposo della dèa Rhiannon, la « grande regina » (116). Non dimentichiamo che il Re Pescatore, soprattutto nella versione tedesca di Wolfram von Eschenbach, è raggiunto da un colpo di lancia che lo ferisce alle parti virili, come conseguenza di una trasgressione di un divieto di natura sessuale (117). Il Re Pescatore, divenuto impotente, non può più governare il suo regno, che va in rovina e diviene sterile; bisogna allora che compaia Parsifal (o Peredur), nuovo Re Pescatore, perché si ristabilisca la situazione. Ma è Parsifal che diviene re del Graal al posto del Re Pescatore. Non è forse un'altra versione del trasferimento di sovranità che si opera a Brug-na-Boyne quando il Mac Oc s'impadronisce del dominio di suo padre, il Dagda? Vi è qui molto di più che una semplice coincidenza.

Questo gigantismo che caratterizza il Dagda, tanto dal punto di vista sessuale che dal punto di vista alimentare e dal semplice punto di vista corporale, nulla impedisce di ritrovarlo, particolarmente valorizzato, in un altro personaggio ben noto della letteratura e delle tradizioni popolari, il celebre Gargantua.

Gargantua, in effetti, non è una creazione di Rabelais, che si è accontentato di trarre il suo eroe dalla tradizione medioevale per farne il simbolo dell'uomo nuovo, secondo le concezioni del Rinascimento. Incontestabilmente, Gargantua, con il suo gigantismo, il suo appetito, per la sua sessualità, è della stessa natura del Dagda, e il racconto anonimo comparso nel 1532, a Lione, intitolato *Le grandes et inestimables chroni-*

(114) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 39-42. Cfr. J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 51-53.

(115) Cfr. il capitolo « Delphes et l'aventure celtique », in J. Markale, *Les Celtes*.

(116) J. Markale, *La Femme celte*, pp. 111-121 e 198-206.

(117) J. Markale, *Le Graal*, pp. 225-230.

ques du grand et énorme géant Gargantua (118), che mette in relazione Gargantua e la leggenda arturiana (il padre e la madre di Gargantua erano stati creati da Merlino con l'aiuto della sua magia), non può smentire questa opinione. Ad ogni modo, Gargantua è un personaggio mitologico celtico divenuto folkloristico. Goffredo di Monmouth, nella sua *Historia Regum Britanniae*, lo recupera come re di Bretagna con il nome di Gwrgant dalla Barba di Porco (119), e la toponimia francese è ricca di luoghi detti « Passo di Gargantua », « Poggio di Gargantua » ed altri equivalenti appellativi. Si ritrova anche il personaggio mitico in nomi antichi, come il Monte Gargano, in Italia, il Mont Gargan in Limousin o Livry-Gargan nella regione parigina. In tutte le sue opere, Henri Dontenville ha dimostrato l'eccezionale importanza di Gargantua in questa « mitologia francese » che egli ha cercato di circoscrivere attraverso una massa di documenti eterogenei (120). Per Henri Dontenville, Gargantua non può essere che un'antica divinità gallica il cui ricordo perdura nella memoria popolare malgrado tutti i tentativi di rimozione o di cristianizzazione che sono stati operati.

Ciò sembra fuor di dubbio. Ed è anche da mettere in rapporto con alcuni testi greci che ci parlano di Eracle, fondatore di Alesia, e che, sposato con una principessa del paese, avrebbe generato Galatès, mitico antenato dei Galati e dei Galli. Ad ogni modo, si tratta di un dio dalle forme gigantesche e in relazione con la forza, l'abbondanza e la

(118) Cfr. J. Markale, *Le Roi Arthur*, pp. 92-95, e *Merlin l'Enchanteur*, pp. 37-39.

(119) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, p. 237. Questo Gwrgant, nel corso di una spedizione marittima, incontra un gruppo di marinai il cui capo non è altro che un certo Partholwn, nel quale è facile riconoscere il Partholon della tradizione irlandese, il primo invasore post-diluviano dell'Irlanda. L'*Historia* di Goffredo è contemporanea alla redazione del *Libro delle Conquiste*. Rabelais, che conosceva ad un tempo la tradizione popolare francese e i testi eruditi del Medio Evo, si è ricordato della spedizione marittima di Gwrgant e se n'è saputo valere nella navigazione di Pantagruel del *Quarto libro*.

(120) In certi ambienti universitari, si è parlato molto male di Henri Dontenville, criticando soprattutto la sua mancanza di rigore scientifico ed accusandolo di delirio interpretativo. Certo, questo rigore fa dolorosamente difetto nelle opere di Henri Dontenville, il quale prende spesso i suoi desideri per realtà e le apparenze per delle verità assolute. Ma bisogna riconoscere che egli si è dedicato ad un fantastico lavoro di dissodamento di un terreno ancora vergine, facendo apparire, qua e là, delle preziose osservazioni soprattutto a proposito di Gargantua e di Melusina. Il grande merito di Henri Dontenville è stato, dopo i lavori puramente etnografici di Paul Sébillot, di porsi delle precise domande a proposito di personaggi definitivamente classificati come « folklorici », ed anche di aver animato una importante *Societé de Mythologie Française*, la cui paziente e disinteressata attività è ricca di elementi di conoscenza e di riflessione.

sessualità, riferimenti che sono quelli del Dagda nel suo aspetto guerriero e produttore, come indicano numerose leggende locali che lo riguardano. Si deve forse vedere in *Gargan* — o *Gargano* — il nome che portava lo Juppiter gallico segnalato da Cesare? In questa ipotesi non vi è niente d'impossibile, e la frequenza dei toponimi — che non sono tutti recenti, né posteriori a Rabelais — in cui interviene Gargan-Gargantua è un argomento a favore di questa ipotesi. Detto ciò, cosa può significare questo nome? L'interpretazione corrente, congiunta a quella dei nomi di Grandgousier e di Gargamelle, suoi genitori, o del nome di Badebec, sua sposa, tende a vedervi un derivato di *bouche* (bocca), *gueule* (bocca, fauci), secondo un'antica parola che avrebbe dato da una parte *gargouille* (doccione), dall'altra il latino *gurgem*, da dove proviene *ingurgiter* (ingurgitare) ed altre parole della stessa famiglia. Disgrazia vuole che questa interpretazione tiene maggiormente conto del carattere *rabelesiano* del personaggio piuttosto che dell'origine stessa di questa divinità, la quale è, lo ripetiamo, gallica e celtica. Certo, Rabelais ha fatto di tutto per valorizzare l'aspetto *grande gueule* (grande bocca) di Gargantua, ciò che non è in contraddizione con uno degli aspetti del Dagda, ma era soprattutto a causa della sua specifica problematica che bisognava fare del personaggio un « pozzo di conoscenza », simbolo della « voracità » dell'umanista del Rinascimento tanto sul piano materiale quanto sul piano intellettuale. Se Gargan — o Gargano — è celtico in origine, perché non cercare il significato del suo nome sul versante delle lingue celtiche? Ciò sembra logico, ma curiosamente, nessuno ha mai avuto questa idea (121).

È un racconto popolare bretone-armoricano, raccolto all'inizio del secolo nella foresta di Camors (Morbihan), che ci dà, se non la soluzione, almeno un'indicazione preziosa (122). Il tutto è collegato alla leggen-

(121) Neanche Paul Sébillot, Henri Dontenville o Claude Gaignebet, persuasi tuttavia dell'origine celtica di Gargantua.

(122) Cfr. « Le roi Konomor », in J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 22-26. Ho proceduto io stesso ad una rapida inchiesta su questo racconto raccolto nel mio paese di origine. Il « cattivo signore di Camors, o Kamorh », di cui si tratta, non è mai nominato, ma non può trattarsi che di Konomor, che alcune tradizioni attribuiscono come eponimo di Kamorh. Al sud della foresta di Camors, diventa il « cattivo signore di Lanvaux ». Io ho udito soltanto dei frammenti della leggenda, e nessuno ha potuto spiegarmi il nome del Gergan. Per contro, si attribuisce il suo mestiere di venditore di sale al contrabbando che si esercitava un tempo nella regione a partire dalle saline di Carnac. Il venditore di sale è dunque un emarginato, un fuorilegge che soccorre una donna inseguita da suo marito, essa stessa dunque

da di Konomor, il Barbablù bretone. Il personaggio è un « venditore di sale », curiosamente chiamato il *Gergan*: per aiutare la donna del cattivo signore di Kamorh che, per riprenderla e farla morire, aizzava il suo cane contro di lei, il *Gergan* prende un pugno di sale, lo lancia sul castello del signore e questo sprofonda nella terra. Il gesto è un gesto di esecrazione proprio di tono druidico. È un gesto magico. Ricorda che Pantagruel, figlio di Gargantua secondo Rabelais, ma personaggio demoniaco dei Misteri del Medio Evo, disseccava e assetava i suoi nemici gettando loro del sale, il che del resto dimostra come Rabelais non fosse affatto innocente. La coincidenza è troppo precisa per essere fortuita. Quanto al nome di *Gergan*, si tratta della forma dialettale dell'Alto Vannes del bretone classico *Gargam*, che letteralmente significa « Coscia Curva », vale a dire « Zoppo ». Il termine *gar*, « coscia », non è d'altronde soltanto bretone: è esistito necessariamente nell'antico francese, perché ha dato le parole francesi *jarretière* e *jarretelle* (giarrettiera), come pure la parola inglese *garter* (giarrettiera). Orbene, Gargamelle, che ci si sforza di far significare « grande bocca », non è altro che un diminutivo francesizzato di *Gargam*, e suo figlio Gargantua ne deriva molto semplicemente il proprio nome, un po' mascolinizzato. Gargamelle e Gargantua sono in origine dei personaggi « dalla coscia curva », vale a dire *divinità zoppe*, il che ci riporta ad alcune descrizioni del Dagda, e che testimonia in ogni caso, come negli esempi di Odino e di Tŷr, il guercio e il monco, una caratteristica funzionale della divinità segnata da un aspetto fisico contrapposto. In effetti, nel simbolismo mitologico, è frequente che colui che è molto veggente sia guercio o cieco, che il dio dell'eloquenza sia balbuziente, che il dio dell'abbondanza e della dispensazione sia monco (Nuada) e che il dio veloce e forte sia zoppo o privo di una gamba. A questo riguardo, Gargantua, come sua madre Gargamelle, sono degli esseri sovrannaturali veloci e potenti. Tale doveva essere il Gargano dei Galli che Cesare descrive con il nome di Juppiter, dotato ad un tempo di una grande forza fisica, di un solido appetito, di una straripante sessualità, e che mette tutto ciò, come il Dagda, al servizio della lotta contro le forze delle tenebre e del Caos, quali i Fomori.

fuorilegge. Nessuno ha identificato la donna del signore di Camors, o di Lanvaux, con Santa Trifina, la cui leggenda è tuttavia conosciuta non lontano di lì, e che è effettivamente la sposa di Konomor. Ma nella leggenda ufficiale, agiografica, essa è salvata da San Gildas. Infine, nessuno mi ha parlato di Gargantua, e Rabelais è totalmente sconosciuto.

Per l'appunto, il rapporto di questo Dagda-Gargantua con una figura della statuaria gallo-romana, è abbastanza inquietante. Paul-Marie Duval fa notare, a proposito dello Juppiter gallo, che esso è « raffigurato in modo particolarmente militare in una serie di monumenti gallo-romani numerosi soprattutto nel Nord-Est e non hanno il loro equivalente in nessun'altra parte: le colonne del dio cavaliere che atterra un mostro dalla/e coda/e di serpente o di pesce (che si chiama tradizionalmente il « gigante anguipede ») o sostenuto da lui. Mentre nessun dio romano (salvo i Dioscuri in casi eccezionali) è stato rappresentato a cavallo, qui il dio del cielo è anche raffigurato come cavaliere in armi, che tiene la folgore, a volte la ruota. La dedica lo chiama costantemente *Iuppiter Optimus Maximus* » (123). Questo famoso gruppo detto del « Cavaliere con l'Anguipede » non ha cessato d'incuriosire i commentatori. È certamente uno Juppiter, ma è romano soltanto di nome. Si è dunque sovrapposto ad una divinità gallica. « Il simbolismo di questi monumenti », continua Paul-Marie Duval, « è chiaramente di ordine cosmico, metafisico... Quanto al gruppo stesso che sovrasta l'insieme, esprime il trionfo della luce celeste, che vede tutto, sulle forze sotterranee e nascoste (giacché il gigante sembra uscire dal suolo, e la sua natura serpentiforme sottolinea il suo carattere ctonio, prevalendo il giorno sulla notte, le forze pure sulle forze impure, forse la vita eterna sulla morte e, occasionalmente, la vittoria della pace imperiale sul mondo barbaro). Questa espressione della complessa potenza di Juppiter fino ad oggi la si è ritrovata solo in Gallia » (123). Senza dubbio non è indispensabile ricorrere ad una esposizione di tipo manicheo che fa intervenire nozioni di morale. Si tratta di metafisica, non di morale. Ma, in questo caso, la visione proposta da Paul-Marie Duval sembra giustificata: il « Cavaliere con l'Anguipede », autentico Juppiter gallico, non è altri che Dagda-Gargantua che lotta contro i Fomori, personificazione del caos originale. Perché l'anguipede non potrebbe essere Balor? In ogni caso, se il significato del gruppo non è questo, non può essere che qualcosa di simile.

Questo « Cavaliere con l'Anguipede » è talvolta portatore di una ruota. Orbene, la statuaria gallo-romana è ricca di rappresentazioni di un misterioso dio con la ruota che non viene mai nominato. La migliore è quella del Calderone di Gundestrup: il dio ha la barba, le due braccia levate in alto, mascherando a metà una ruota tenuta da un guerriero

(123) P.M. Duval, *Les Dieux de la Gaule*, nuova edizione, p. 74.

con l'elmo. In un certo numero di casi, il dio con la ruota è assimilato a Juppiter. È stato dunque proposto di vedere in questa ruota l'attributo maggiore del dio celeste, la folgore, ma non in quanto fulmine luminoso: si tratterebbe al contrario del rumore del tuono, analogo al rumore di una ruota di carro. Perché no? Opportunamente era stato proposto di vedere nella ruota un simbolo solare, ciò che non è escluso. La questione è di sapere l'esatto significato dell'associazione tra lo Juppiter celtico e la ruota. La ruota non è l'attributo del Dagda, ma esiste nella tradizione irlandese un personaggio interessante, eroe di un racconto epico del tutto straordinario, *L'Assedio di Druim Damhgaire.* Si tratta del druido Mog Ruith, le cui magiche imprese contro i druidi del re Cormac sono particolarmente stupefacenti. Il nome di Mog Ruith significa « servitore della Ruota », ciò che non può che rinviare al dio con la ruota della statuaria gallo-romana, e dunque a Juppiter. Mog Ruith è una sorta di doppione vagamente storicizzato del Dagda di cui possiede tutte le caratteristiche (124). Ma, per di più, Mog Ruith si sposta sopra un carro di bronzo che sembra proprio essere un carro volante. Egli stesso vola come un uccello, il che accentua il suo aspetto celeste. Tuttavia, egli agisce sugli altri elementi, poiché libera le acque che i druidi di Cormac avevano *legate*, combatte questi stessi druidi con il fuoco e con il vento druidici. È guercio, come Odino, ed incarna l'onnipotenza druidica. La ruota, di cui è il servitore, e con cui sono ornate certe divinità galliche, è forse il simbolo della conoscenza del passato e dell'avvenire, la « ruota della Fortuna », che soltanto i druidi — e gli dèi druidi, ma è la stessa cosa — sono capaci di padroneggiare in virtù del loro stato di « molto veggenti ».

Del resto, il dio con la ruota è stato spesso identificato con Taranis, il cui nome contiene la parola *taran*, « tuono ». Questo Taranis è citato da Lucano ne *La Farsaglia*, in compagnia di Teutatès e di Esus. Sembra proprio che questa triade di Lucano sia una sorta di Trinità alla maniera cristiana: i tre nomi designano verosimilmente lo stesso personaggio, considerato ogni volta in base ad una diversa funzione. In quanto Taranis, è la funzione dello Juppiter tonante che domina. Lo scoliaste di Lucano precisa che le vittime offerte a Taranis venivano bruciate in recipienti di legno, cosa che fa evidentemente pensare ai fantocci di vimini di cui parla Cesare (VI, 16), dove si sacrificavano dei prigionieri

(124) Testo e traduzione di M.L. Sjoestedt, *Revue Celtique*, XLIII.

consegnandoli alle fiamme. Taranis è evidentemente collegato al fuoco, e il nome può benissimo essere una metatesi di Tanaris, o Tanaros, il cui equivalente germanico è Donar, e che, ad ogni modo, contiene il termine brittonico *tan*, « fuoco ». Il nome di Tanaros è in effetti documentato sopra un'iscrizione trovata a Chester, in Gran Bretagna. È evidente che lo Juppiter-Taranis gallico è l'aspetto del Dagda più conforme all'esempio indiano di Indra. Tanto più che Indra, agli inizi dell'epoca storica, era nettamente legato alla casta dell'aristocrazia guerriera.

Come Esus, è la funzione del « dio buono » che domina. In effetti, il nome di Esus è l'esatto equivalente dell'epiteto *Optimus*, attribuito a Juppiter. Sull'Altare dei Naviganti (124 bis) di Parigi, nel Museo di Cluny, Esus è rappresentato nell'aspetto di un boscaiolo. Sembra collegato all'albero — forse alla quercia, come Juppiter —, e lo scoliaste di Lucano (che assimila Esus una volta a Marte, un'altra volta a Mercurio) ci informa che le vittime offerte al dio erano appese ad un albero, probabilmente con la testa in giù, e che vi erano sgozzate. Questo rito crudele, che era forse una semplice finzione allo scopo di ottenere la rigenerazione (125), curiosamente si ritrova in una delle versioni della Cerca del Graal, a proposito della vendetta attuata da Parsifal contro gli assassini di suo padre. Questo dio, nondimeno, si presenta come un onesto lavoratore. Sull'Altare dei Naviganti, egli sfronda un albero con una lunga roncola. Su un bassorilievo di Trêves, attacca un albero con una scure, ma ciò che è sorprendente è che il fogliame dell'albero lascia intravedere una testa di toro, mentre tre uccelli sono appollaiati sui rami. Orbene, sull'Altare dei Naviganti, un bassorilievo vicino a quello di Esus rappresenta un toro in una foresta, e sulla sua testa e la sua groppa vi sono tre grossi uccelli che l'iscrizione in puro gallico permette di identificare: *tarvos trigaranos*, vale a dire il « toro dalle tre gru ». Questo Tarvos Trigaranos ha suscitato molti commenti. Del resto, lo si ritrova curiosamente nelle *Chansons de Geste*, in particolare nella *Chanson de Roland*, con il nome di *Tervagant* che i Saraceni adorano insieme ad Apollo e a Maometto. Bisogna sapere che esistono nella statuaria gallo-romana molti esempi di tori a tre corni, e che la nozione di triade, o di trinità, è familiare

(124 bis) Vedi nota 90 bis.

(125) Come tutti i sacrifici umani dei Celti, d'altronde. Sono i Romani, poi i Cristiani, che hanno insistito sull'aspetto sanguinario di questi sacrifici, sia che non ne comprendessero il rituale esatto, sia che volessero sistematicamente dipingere a tinte fosche il culto druidico per meglio interdirlo.

all'insieme dei Celti. Detto ciò, è evidente che il dio Esus, taglialegna e uomo dei boschi, che fa pensare a quello che s'incontra nello *Chevalier au Lion* di Chrétien de Troyes, è connesso in un modo o in un altro a questo toro dalle tre gru: lo confermano delle monete armoricane del popolo degli *Osismi*, che rappresentano un cavallo sormontato da un uccello — probabilmente il suo conduttore, o la guida celeste — e che salta sopra un toro. Non può trattarsi che di una leggenda mitologica di cui Esus è l'eroe. D'Arbois de Jubainville aveva proposto di vedervi una illustrazione di un episodio della *Tain Bô Cualnge*, questa grande epopea dell'Ulster, in cui l'eroe Cû Chulainn in lotta contro tre regni d'Irlanda per difendere il Bruno di Cualnge, questo toro divino oggetto di tante brame, è tormentato dalla dèa Morrigan, sotto forma di uccello. E Morrigan è anche una triplice dèa. Questa interpretazione non è peggiore di un'altra, e non se ne sono trovate di più soddisfacenti. In questo caso, bisognerebbe vedere in Cû Chulainn una sorta di doppione eroicizzato e un po' storicizzato del Dagda, nell'aspetto di protettore del suo popolo e dei beni di questo popolo, nella fattispecie il toro sacro.

Questo aspetto di protettore dei beni e delle persone, lo ritroviamo nell'ultimo termine della triade di Lucano, Teutatès, al quale, secondo lo scoliaste, si sacrificano le vittime, per soffocamento, immergendo la loro testa nel paiolo. Teutatès, o Toutatis, epiteto attribuito talvolta a Marte, talvolta a Mercurio, è tuttavia degno di Juppiter. Il nome specifica « Padre del Popolo », o « Padre della Tribù ». L'appellativo è abbastanza vicino a quello del Dagda, *Ollathir*. Alcuni commentatori sostengono che si tratta di un nome comune, e che può essere applicato ad una qualsivoglia divinità protettrice di un gruppo sociale. Non soltanto è un nome comune, ma è un epiteto perifrastico. E tutti i nomi degli dèi sono di questo tipo. Perché non considerare Teutatès-Toutatis come una entità personalizzata, almeno presso certi popoli?

Ciò non impedisce affatto che lo Juppiter gallico possa avere altri soprannomi come pure altri attributi. È così che si può classificare come Juppiter-Dagda il dio accompagnato da un serpente dalla testa di ariete, come quello che è rappresentato su una delle placche del Calderone di Gundestrup: tiene in una mano una collana metallica, e nell'altra il collo di un serpente crioforo (125 bis). Ma ha dei palchi di cervo, ciò che lo apparenta a Cernunnos, il dio cornuto, che non sembra

(125 bis) Che porta o produce il freddo (N.d.C.).

indo-europeo. Sul Pilastro di Mavilly, nel territorio dei *Santones*, è una specie di dio guerriero che accompagna il serpente dalla testa di ariete. Questo motivo non appare in nessun altro luogo se non presso i Galli. Bisogna dire che il tema del serpente aveva poche possibilità di diffondersi in Irlanda, essendovi il serpente per così dire sconosciuto. Ma un attributo divino sembra aver avuto molto successo in Gallia, la mazza.

Anche il Dio con la mazza non esiste che sul territorio gallico. E le iscrizioni lo chiamano Sucellos, che significa letteralmente « Picchia-Duro », « colui che colpisce bene », appellativo che si confà perfettamente alla sua rappresentazione plastica così come si confà alla descrizione del Dagda munito della sua ambigua mazza. Da un punto di vista generale, è barbuto e di età matura, vestito con una corta tunica, con delle brache e una mantellina, secondo la moda gallica. Impugna una mazza talvolta molto alta, come se si trattasse di uno scettro, e un vaso assai panciuto, ed è a volte circondato da due barilotti gallici, o accompagnato da un cane. Siccome sono state trovate all'incirca duecento rappresentazioni di questo personaggio, le varianti sono numerose: in alcuni casi, la mazza che impugna assomiglia più a una botte che ad un martello. Per di più, è spesso accompagnato da una cornacchia, ciò che fa pensare alla dèa Morrigan-Bodbh, che appare spesso nell'aspetto di questo uccello. Comunque sia, la mazza fa sorgere delle curiosità. È forse un simbolo di morte? Si sarebbe tentati di crederlo, giacché diverse usanze e tradizioni dell'Europa occidentale si riferiscono ad essa a proposito di riti funerari e pre-funerari. Così, in Irlanda, si mette, ancora oggi, un martello nei feretri, « per bussare alla porta del Purgatorio ». In alcune parrocchie della Bretagna, soprattutto a Guénin (Morbihan), si conoscevano i « martelli della buona morte »; quando l'agonia di qualcuno era troppo lunga, la donna più vecchia del villaggio andava a cercare dal sacerdote una pietra, una specie di mazza, o un martello, riservati a questa usanza, e la teneva al di sopra della testa del morente, dicendogli di prepararsi a morire (126). In Gran Bretagna, in certe regioni, lo stesso martello, *holy mawle*, era appeso dietro la porta della chiesa, e si racconta che un figlio il cui padre aveva raggiunto i settanta anni aveva il diritto di ucciderlo. Era, insomma, un altro modo di « scrollare la palma da cocco ». Bisogna proprio credere che tali usanze trovassero realmente applicazione, soprattutto in società che non potevano per-

(126) André Varagnac, *Revue de Folklore français*, XII, p. 20.

mettersi « bocche inutili ». Tutto ciò è in ogni caso conforme all'immagine del Dagda la cui mazza può uccidere e risuscitare, signore del tempo come dello spazio, protettore della comunità tribale in quanto Teutatès, fornitore di beni in quanto signore del calderone, signore del fuoco in quanto Taranis, padre di tutti e padre celeste in quanto Juppiter, signore della vita e della morte in quanto Dispater, satollo di cibo, di bevande e di sesso come Gargantua, e nondimeno giustiziere di mostri, come il « cavaliere con l'anguipede », signore degli animali, come Esus il Molto Buono o l'Uomo dei Boschi, zoppo perché veloce, guercio perché veggente e dunque druido-mago-profeta, guerriero temibile e « picchia-duro » come Sucellos, arpista, poeta e filosofo, legislatore garante dei contratti, anche quando ne è la vittima, signore dei destini in quanto dio con la ruota, partecipe di tutte le funzioni trascendendole, il migliore di tutti, poiché in definitiva tale è il suo nome di *Dagda.* Il meno che si possa dire, è che lo Juppiter celtico è complesso.

La Dèa dal triplice volto

Cesare è categorico: nella sua nomenclatura, al quinto posto, egli nomina l'ultima divinità che abbia, secondo lui, una qualche importanza presso i Galli. Si tratta di Minerva che « insegna i principî delle opere e delle tecniche » (VI, 17). Cesare utilizza la parola *opus,* che ha il significato generale di ogni opera che sia risultato dell'attività umana, e la parola *artificium* che designa la tecnica, il mestiere, il modo di procedere. Non bisogna dunque confinare questa Minerva gallica in un ruolo puramente materiale: è del tutto evidente che essa patrocina ad un tempo gli *artisti* e gli *artigiani,* ed anche, lo si dimentica un po' troppo, i *guerrieri,* poiché la guerra è un'« arte ». Questa Minerva, al contrario di quanto si possa pensare, non ha esclusivamente le caratteristiche della terza funzione. È incontestabile che, per il modo in cui viene presentata, essa partecipa, al pari dello Juppiter-Dagda, delle tre funzioni indo-europee.

Ignoriamo quale fosse il suo nome gallico. Porta talvolta il soprannome di Belisama, la « Molto Brillante », soprattutto a Saint-Lizier (Ariège). Talvolta, essa è *medica,* il che indica la sua appartenenza alla prima funzione. Una delle migliori rappresentazioni di questa Minerva gallica, o piuttosto gallo-romana, è la testa coperta da un elmo con le forme di civetta e con il cimiero a forma di cigno, in bronzo, scoperta a Kerguily nel Dinéault (Finistère), attualmente al museo di Bretagna, a

Rennes. Ma le iscrizioni che la riguardano sono numerose su tutta l'estensione del territorio celtico, cosa che prova la sua reale importanza. I Galli hanno sempre avuto fama di essere abili artigiani ed artisti di valore, anche quando i Greci e i Romani non comprendevano il senso del loro modo di procedere intellettuale.

In Irlanda poi, non può esservi alcun dubbio sul fatto che essa sia la famosa Brigit, figlia del Dagda (come Minerva-Atena è figlia di Juppiter-Zeus). Essa è la protettrice dei poeti, dei *fili* e dei medici (prima funzione), degli artigiani, dei fabbri e degli artisti che lavorano il bronzo (terza funzione), e appare spesso con le fattezze di una guerriera (seconda funzione). D'altronde, alcuni testi irlandesi dimostrano l'esistenza di tre diverse Brigit, cosa che prova che era una dèa a tre volti, o una triplice dèa. Presiedeva indubbiamente la festa di *Imbolc*, il primo febbraio, lo stesso giorno in cui gli Irlandesi rendono omaggio a Santa Brigitta di Kildare, la quale sembra proprio avere, nella devozione cristiana, sostituito la divinità pagana. A dire il vero, gli Irlandesi hanno fatto di Santa Brigitta la loro grande protettrice subito dopo San Patrizio, in ordine di importanza. E non è per caso. E quando si racconta che nell'abazia di Kildare, di cui era badessa, Brigitta faceva alimentare un fuoco perpetuo, ciò non può che far pensare al fuoco perpetuo alimentato a Bath, in Gran Bretagna, per onorare la dèa Sul che Solino paragona per l'appunto a Minerva. Vi si potrà vedere ugualmente una certa analogia con il culto di Vesta, a Roma.

Il nome di Brigit non presenta alcuna difficoltà di comprensione. Proviene da una radice *bri* o *brig*, che significa « alto », e per estensione « forte », che si riconosce in certi toponimi continentali come Bregenz (*Brigantia*), Briançon, o ancora Brech (Morbihan), nome che non è bretone malgrado la consonanza, ma di origine gallica. La parola si ritrova nel bretone *bré*, nel significato di « altura, collina », utilizzato come prefisso (Brélevenez, Bréholo), ed ha prodotto un certo numero di appellativi abbastanza antichi che si riferiscono a fortezze situate su delle alture.

Ma il nome di Brigit è scomparso molto presto dalla tradizione irlandese, occultato perché imbarazzante per i cristiani, e perché recava pregiudizio alla « santa » Brigitta. Ciò non ha impedito ai trascrittori della tradizione gaelica di presentarla nei loro racconti, ma con nomi diversi: così, la si può riconoscere in Boinn, in Eithné, in Etaine e senza dubbio in Bodbh e Morrigan, anch'esse triplici dèe intercambiabili. Per di più, è molto probabile che essa sia la Macha irlandese, vale a dire la gallese Rhiannon e la gallo-romana Epona. Ma è sicuramente Tailtiu, la

dèa-terra irlandese, la madre nutrice del dio Lug, in onore della quale quest'ultimo istituì la festa di *Lugnasad*, il primo agosto, cioè sei mesi dopo la festa di *Imbolc*, di cui è patrona Brigit.

Boinn (o Boyne, o Boann) è letteralmente la « Vacca Bianca » (*Bo-Vinda*). Il nome sembra del tutto normale in una società di pastori che misurano le loro ricchezze in capi di bestiame. In questo senso, Boinn rappresenta la prosperità, e il colore bianco (collegato all'idea di bellezza e di razza pura) rafforza la funzione. Essa è la sposa di Elcmar, fratello del Dagda, ma in realtà doppio scuro e negativo di costui, dato che il nome Elcmar significa « invidioso » e « geloso ». Allontanando Elcmar e congiungendosi a Boinn, il Dagda non commette adulterio, come i testi, preoccupati di rispettare la morale cristiana, vogliono farci credere, ma annienta il suo lato scuro, esalta il suo aspetto bianco di « dio buono », e genera così, grazie alla prosperità, il « giovane figlio » (Mac Oc) che è anche una « scelta unica » (Oengus). È quanto racconta un poema del decimo secolo, dovuto a Cinaed ua Hartacain. Vi si apprende del resto che Elcmar porta anche il nome di *Nechtan*, trasposizione gaelica del latino *Neptunus*, e che possiede una fontana meravigliosa, la Sorgente di Segais. Boinn, dopo la nascita di Oengus, vuole purificarsi — e ritrovare indubbiamente una sorta di verginità. Essa dice: « Andrò fino alla bella Sorgente di Segais affinché la mia castità sia fuori di dubbio. Andrò tre volte in senso contrario al sole attorno alla sorgente vivente senza menzogna » (127). Si ha in questo senso un rito di circumambulazione che si ritrova ancora oggi in Bretagna nelle usanze che riguardano certe fontane guaritrici. Si noterà che Boinn sostiene di compiere il rito nel senso inverso al corso del sole: ciò è segno di una volontà di rigenerazione, di ritorno al passato, e questo può far considerare la Sorgente di Segais come una Fontana di Giovinezza. Ma, come racconta il *Dindshenchas* in prosa, era « una sorgente segreta che si trovava nella prateria del *sidh* di Nechtan. Chiunque vi andasse non ne ritornava senza che i suoi occhi esplodessero, a meno che non si trattasse di Nechtan e dei suoi tre coppieri... » (128). L'operazione magica di ringiovanimento e di rigenerazione è dunque pericolosa. « Una volta Boinn andò per orgoglio, per mettere alla prova i poteri della sorgente, ed essa disse che non vi era potere segreto che potesse colpire il potere della sua bellezza. Fece il giro della sorgente verso sinistra, per tre volte. Tre onde s'infranse-

(127) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 269.

ro su di essa, fuori della sorgente. Le strapparono una coscia, una mano e un occhio. Tornò allora verso il mare, fuggendo la sua onta, e l'acqua la seguì fino alla foce del fiume Boyne » (128). Ed è da allora che esiste il fiume al quale Boinn ha dato il suo nome, il fiume Boyne appunto.

La leggenda eziologica è una cosa. Questo procedimento normale per spiegare mitologicamente il nome di un fiume, di una collina o di una vallata, non maschera la favola originale: Boinn vuol ritornare indietro, ricominciare il ciclo anteriore. Ma è una impossibilità ed un errore (129). Nell'eterno divenire che sembra essere la concezione druidica del mondo, non si può tornare indietro. Bisogna, al contrario, andare avanti, e il ringiovanimento, la rigenerazione, è *davanti* e non dietro. Boinn scomparve in quanto « vacca bianca » (130), ma riapparirà in quanto Etaine, eroina di una delle più belle storie d'amore dell'Irlanda (131), Etaine, figlia di un re dell'Ulster, sposa del dio Mider, in seguito, dopo un'altra nascita, sposa del re Eochaid, è l'antenata di una stirpe reale. E qui, essa porterà il soprannome di *Bé Finn*, la « bella donna », o la « Donna Bianca ». Questo personaggio mitologico della più grande importanza non cadrà del resto nell'oblio. Attraversando i mari, come la maggior parte delle leggende irlandesi, verrà recuperata dagli autori dei

(128) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 270.

(129) Cosa che fa pensare al curioso romanzo di Ridder Haggard, *She*, la cui eroina, una donna misteriosa e molto bella (di cui Pierre Benoît si ricorderà per il suo personaggio di Antinea dell'*Atlantide*), dotata di longevità, che vive in un palazzo sotterraneo, vuole, per piacere al giovane amante di cui è innamorata, rigenerarsi in una sorgente di fuoco che scaturisce dalla terra. Ma il rito non riesce: essa si dissecca e si disfa in cenere, ritrovando così la sua vera età, e scomparendo definitivamente.

Trad. it.: *La donna eterna*, Sonzogno, Milano 1928; *Lei*, Bompiani, Milano 1966; e *L'Atlantide*, Sonzogno, Milano 1925; Garzanti, Milano 1966; Gruppo Editoriale Forma, Torino 1984 (una edizione splendida) — (N.d.C.).

(130) Non bisognerebbe prendere questa leggenda nel suo aspetto immediato. Il fiume Boyne *non è* Boinn: gli Irlandesi lo sapevano molto bene, e sarebbe far loro ingiustizia pensare che credessero che il fiume fosse la dèa. La stessa cosa vale per tutti i popoli che hanno per così dire divinizzato i loro corsi d'acqua o le loro montagne. Non erano ingenui o imbecilli fino a questo punto. Le favole mostrano soltanto i rapporti simbolici tra le cose visibili e le concezioni astratte. Boinn scompare in quanto « Vacca Bianca », vale a dire in quanto « Fecondità », rimane come testimonianza un fiume di vita, e dunque di fecondità, che gli umani hanno a loro disposizione. Vi è la stessa idea del cattolicesimo romano, ma non è più compresa ormai da secoli: Gesù è scomparso, ma l'Eucarestia è la testimonianza del suo passaggio che egli perpetua nello *spirito* sotto apparenze reali, ma simboliche.

(131) *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 241-281, Riassunto e commenti in J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 43-55.

romanzi arturiani. In effetti, ed è quanto meno assai sorprendente, si ritrova *Boinn-Bé Finn* con il nome di *Viviana* nella leggenda di Merlino, colei che diverrà la Dama del Lago, l'iniziatrice di Lancillotto del Lago (132). Gli dèi non muoiono mai. Si trasformano.

Ma, sotto l'aspetto di Etaine, Boinn si è umanizzata. Perde a poco a poco la sua qualità di dèa primordiale per divenire la Sovranità incarnata. E in una variante della leggenda, assume il nome di Ethné, o Eithné: si spoglia allora della sua qualità di Tuatha Dé Danann, rinuncia alla sua divinità pagana e si fa battezzare da San Patrizio (133). La favola è ancora una volta molto eloquente: malgrado il cambiamento di religione, la divinità non muore mai veramente, ma si trasforma secondo le nuove concezioni. Boinn-Brigit non diviene soltanto « Santa » Brigitta di Kildare: poiché è la madre degli dèi dell'Irlanda druidica, essa può altrettanto bene essere la Vergine Maria, madre del Dio cristiano, nello stesso tempo sua « sposa » e sua « figlia ». Il contenuto teologico è identico se ci si degna di scavare sotto le apparenze.

Ma se Brigit-Minerva è rappresentativa della terza funzione, procurando la fecondità e l'abbondanza, essa è anche *banfile*, vale a dire « donna-*file* », o « donna-poetessa », o ancora « donna-profetessa », il che si traduce impropriamente con « druidessa ». Bisognerebbe, in questo caso, utilizzare il termine *banrui*, letteralmente « donna-druido ». Ciò pone di nuovo il problema dell'esistenza delle druidesse. Ma non è perché Brigit è *banfile* che essa è druidessa, dal momento che il termine è molto recente e suscettibile di essere stato recuperato dal cristianesimo per classificare Brigit in una sfera puramente letteraria, molto meno « sulfurea » di quella dei druidi propriamente detti. Allo stato attuale delle cose, è impossibile affermare che si siano avute delle « druidesse » a pieno titolo. Nessun testo, tanto insulare che continentale, ce lo dice. È ugualmente impossibile affermare che non se ne siano avute. La sola certezza è che delle donne hanno fatto parte della classe sacerdotale druidica, ma la loro esatta funzione non è precisata. Quanto a Brigit, se essa è « druidessa », lo è in quanto dèa, lo è perché, per definizione, ogni druido è dio e ogni dio è druido. Brigit incarna il druidismo in quanto arte poetica, nel significato più sacro del termine, ed è a questo

(132) A partire da un'ipotesi di Arthur Brown che vede la possibilità di spiegare il nome di Viviana con una evoluzione di *Bé Finn* pronunciato « béfionn », ho esposto il problema in dettaglio in *Merlin l'Enchanteur*, pp. 89-110.

(133) *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 257-266.

titolo che essa è ispiratrice della poesia, signora delle arti, ciò che riporta alla definizione che Cesare dà della Minerva gallica. E siccome la medicina è un'« arte », con una buona dose di magia incantatoria, è normale che Brigit sia ugualmente ispiratrice dei medici. È probabile che Airmed, la figlia di Diancecht, sia un altro nome di Brigit. Ne ha comunque le funzioni e afferma così la sua appartenenza alla classe druidica.

È forse per questo aspetto artistico, poetico o medico, che la Minerva gallica è *Belisama*, la moltó brillante. Nella stessa ottica, essa è senza dubbio la *Sirona* delle iscrizioni galliche, il cui nome si riferisce all'astro che brilla nel cielo. Essa è anche l'*Arianrod* della tradizione gallese, eroina del quarto ciclo del *Mabinogi.* Il suo nome significa « Ruota d'Argento », e presso i Galli, Kaer Arianrod, letteralmente « Città d'Arianrod », designa la costellazione *Coronea Borealis.* Nessuno vieta di paragonare questa Brigit, dèa pagana divenuta santa cristiana, alla fata Melusina, essere diabolico divenuta cristiana a condizione, anch'essa signora delle arti e delle tecniche (numerose le fondazioni di chiese, di abazie e di castelli), generosa dispensatrice e madre di una numerosa progenie (134). In ogni caso, Melusina è la mitica fondatrice di una stirpe, come Brigit, come Boinn, come Etaine, come Tailtiu, la terra-madre di Irlanda. E, al pari di queste, Melusina si trasforma senza mai scomparire.

Ma la Minerva celtica non sarebbe completa se si omettesse il suo aspetto guerriero. Se insegna le tecniche, essa insegna dunque l'arte militare. La letteratura celtica o di origine celtica abbonda di esempi di donne-guerriere che sono anche maghe, e che sono le iniziatrici di giovani, tanto dal punto di vista militare che da quello magico o sessuale, punti di vista che non possono mai essere considerati separatamente. Nella statuaria gallo-romana, essa si presenta talvolta come una Atena guerriera. Alcune monete galliche, soprattutto dei Baiocassi di Normandia, ci mostrano le immagini di donne nude e armate, scarmigliate e che sembrano correre al combattimento come delle furie. Secondo Dione Cassio (LXII, 6-7), la regina bretone Budicca, in rivolta contro i Romani, offre sacrifici e ringraziamenti alla dèa Andrasta o Andarta, presentata precisamente come dèa della guerra. Orbene, esiste una dèa Andarte il cui culto è attestato presso i Voconzi della Drôme. Ma in Irlanda, ancora una volta nello stato maggiore dei Tuatha Dé Danann, essa è Morrigan, figlia di Ernmas (: assassinio).

(134) J. Markale, *Mélusine*, pp. 132-172.

Il nome di Morrigan pone dei problemi e la sua etimologia è stata oggetto di controversie. Si è visto in lei una « Regina degli Incubi », ma è più probabile che essa sia molto semplicemente la « Grande Regina » (prefisso accrescitivo *mor* analogo al *ver* gallico di Vercingetorige, e *rigan*, derivato da *rig*, « re »). Il suo nome fa immediatamente pensare a quello della fata Morgana dei romanzi arturiani alla quale somiglia per numerosi elementi, non fosse che sotto gli aspetti di furore e di sessualità. Ma la Morgana brittonica proviene da un antico *mori-gena*, « nata dal mare », il cui corrispondente irlandese sarebbe *muirgen*. In ogni caso, la Morrigan irlandese ha nettamente un triplice aspetto: è maga e profetessa, guerriera ed eccitatrice dei desideri sessuali. Nella *Tain Bô Cualnge*, essa viene ad offrirsi all'eroe Cû Chulainn sotto forma di una donna, poi ritorna ad eccitarlo al combattimento sotto forma di una vacca e soprattutto di una cornacchia (*bodbh*). Al momento dei preparativi della battaglia di Mag Tured, essa si unisce al Dagda e gli profetizza l'arrivo dei Fomori, cosa che non le impedisce di intervenire nell'azione: « Essa andrà a Scene per uccidere il re dei Fomori... Gli toglierà il sangue dal suo cuore e i rognoni del suo valore. Essa mostrerà poi alle truppe le sue mani piene di questo sangue... » (135). Nel corso dell'azione, la Morrigan « incoraggiava i Tuatha Dé Danann ad impegnarsi nella battaglia con ardore ed energia » (136). Ed essa eccita i combattenti con un canto. Alla fine, è ancora lei che annuncia la vittoria a tutta l'Irlanda, e conclude profetizzando sul mondo che verrà. Ma qui, essa è chiaramente paragonata a Bodbh (137), mentre una seconda versione del racconto la colloca in una triade caratteristica: « Le tre druidesse, Bodbh, Macha e Morrigan, dissero che esse sarebbero causa di rovesci di grandine e di nuvole di veleno che verrebbero su di loro, di guisa che esse li renderebbero deboli e confusi, privandoli della loro intelligenza e del loro buon senso nella battaglia » (138). Si tratta proprio di magia guerriera.

La parola *bodbh* significa « cornacchia », ed è spesso sotto l'aspetto di questo uccello che Morrigan appare, in particolare sui campi di battaglia. La parola è peraltro ambigua, poiché significa anche « vittoria », come nel nome della regina bretone Budicca (: vittoriosa). Quanto a Ma-

(135) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 53.
(136) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 57.
(137) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 59.
(138) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 60.

cha, si tratta di quella divinità che causa la famosa malattia degli Ulaid (analoga alla *cova*) con la maledizione che scaglia su di essi perché il re l'ha obbligata, quando era incinta e prossima al parto, a fare una corsa con i suoi cavalli (139). Questa Macha ha qualcosa a che vedere con i cavalli, e la si può considerare come una dèa cavallerizza, o anche una dèa giumenta, come Rhiannon, l'eroina del primo e del terzo ciclo del *Mabinogi* (140). Il nome di Rhiannon (*Rigantona*) può significare « Grande Regina ». La dèa gallica, o piuttosto gallo-romana, Epona, molto spesso rappresentata nella statuaria come una cavallerizza accompagnata da un puledro, se non addirittura da una semplice giumenta con il suo puledro, sembra essere della stessa natura o avere la stessa origine di Rhiannon e Macha, ma è possibile che non sia celtica.

La triade Bodbh-Macha-Morrigan è in effetti la rappresentazione di un'unica dèa sotto tre differenti aspetti. Lo stesso accade per la triplice Brigit. E nella statuaria gallo-romana, numerose sono le rappresentazioni di tre personaggi materni, le *Matrae* o le *Matronae.* Spesso questi gruppi di dèe-madri hanno dei soprannomi che ne fanno le protettrici di un gruppo sociale ben determinato, di una città o di una *polis.* Non dimentichiamo neppure che l'Irlanda è talvolta personificata da una triade di personaggi femminili come Eriu, Banba e Fotla. Il numero tre, che è simbolicamente il numero dell'eternità, della totalità, ha avuto un particolare favore presso i Celti. Le antiche tradizioni mitico-storiche del Galles si presentano sotto forma di triadi (Triadi dell'Isola di Bretagna) costituite da raggruppamenti di tre personaggi caratteristici di una funzione, di tre avvenimenti importanti, o di tre principî. Bisogna anche pensare al *triskell* (140 bis) ornamento simbolico che non è di origine celtica, ma che è divenuto in qualche modo l'emblema della civiltà celtica, considerata la sua frequenza nelle arti plastiche galliche, ma soprattutto irlandesi.

Ciò non impedisce che certe raffigurazioni divine femminili siano

(139) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 58-59. (Gli Ulaid maschi e adulti sono colpiti dai dolori delle doglie ogni volta che sono minacciati da un pericolo - N.d.C.).

(140) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 1-23 e 43-57. Cfr. J. Markale, *La Femme celte*, pp. 143-157 e 198-206.

(140 bis) Dal greco *triskelés*, a tre gambe. Motivo decorativo derivato per estrema schematizzazione da un tipo di moneta che recava una figura fatta con tre gambe piegate a raggio intorno a un centro. Simbolo del movimento perpetuo e del sole, come lo *swastika* e il simbolo della Trinacria (N.d.C.).

accompagnate, nella statuaria gallo-romana, da divinità maschili, o si affianchino a queste ultime. Ciò indica una complementarietà di funzioni, e ritroviamo lo stesso procedimento nella tradizione irlandese.

Così, sebbene Brigit sia in qualche modo una dèa della medicina, esiste un dio della medicina, che è Diancecht. Ugualmente, quantunque essa sia la dèa delle tecniche, si ha, nello stato maggiore dei Tuatha Dé Danann, un maestro-artigiano che è Credné, e soprattutto un maestro-fabbro che è Goibniu. Questo Goibniu, il cui nome proviene da una radice che ha dato la parola francese *gobelins*, cioè dei piccoli esseri fantastici che abitano sotto la terra ed esperti nell'arte di forgiare, è un notevole personaggio. « Goibniu, il fabbro, era nella sua fucina a fare delle spade, delle lance e dei giavellotti, e faceva queste armi in tre colpi: il terzo colpo era per completarle e le inchiodava nel cerchio della lancia. E quando le armi erano sistemate in un lato della fucina egli aggiustava i cerchi sui fusti e non era necessario finire il montaggio » (141). Ciò permette ai Tuatha Dé Danann di avere delle armi nuove tutti i giorni. Certamente, questo fabbro divino che ha il suo corrispondente nella tradizione gallese con il nome di Govannon, figlio di Dôn, è nella linea di Vulcano-Efesto. È signore del fuoco, del metallo, e dunque conosce i segreti dell'interno della terra. Il tema è stato abbondantemente sfruttato nelle saghe germaniche, soprattutto a proposito di Sigfrido (142). Nei racconti celtici, è del pari un iniziatore, colui che svela ad un giovane eroe il modo in cui deve comportarsi e che forgia per costui delle armi invincibili. È il caso di Cû Chulainn (: il cane di Culann) che ottiene il suo nome presso il fabbro Culann (143). È il caso di Finn mac Cumail, iniziato dal fabbro Lochan (144). Il personaggio del fabbro, sempre fosco, ambiguo, spesso demoniaco, inquietante, più o meno stregone, è ben conosciuto nei racconti popolari (145) in cui svolge un ruolo essenziale. È vero che nelle società primitive, o ritenute tali, il fabbro è, per la sua conoscenza e per il suo mestiere, il signore dei lavori agricoli e delle arti della guerra, poiché fabbrica tanto strumenti per arare quanto armi. È un autentico « signore delle fucine », e, come tale, rappresenta un potere non trascurabile nella società. Ed è per questa ragione che gli si at-

(141) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 56.
(142) Cfr. J. Markale, *Siegfried ou l'Or du Rhin*, soprattutto pp. 115-120.
(143) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 81-85.
(144) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 143-144.
(145) J. Markale, *Contes occitans*, Stock, Paris, 1981, pp. 161-172.

tribuisce la conoscenza di segreti che oltrepassano di molto il suo mestiere. In effetti, bisognerebbe parlare di un druido-fabbro. È il caso di Goibniu, che, in quanto dio, è druido.

Giacché Goibniu non si accontenta del suo ruolo di fabbro. Dopo la battaglia di Tailtiu, che vede la vittoria dei Gaeli sui Tuatha Dé Danann, questi ultimi dovettero accontentarsi dei tumuli sotterranei e delle isole lontane. Ma è da qualche parte in questo Altro Mondo che si tiene il « Banchetto di Goibniu », che è un banchetto d'immortalità. È molto strano constatare che questo banchetto si svolga sotto il nome e la presidenza di Goibniu. È vero che il personaggio è rimasto a lungo nelle memorie, come Diancecht. Lo si trova in effetti citato in compagnia del Cristo in un incantesimo contro le ferite, conservato in un manoscritto del monastero di San Gallo: « Assai potente è la scienza di Goibniu, assai forte è la punta di Goibniu, la punta aguzza di Goibniu, fuori di qui! » (146). Brigit era forse scomparsa dalla tradizione, ma sicuramente non Goibniu. E che dire del San Gobrien bretone, che guarisce i foruncoli (i brufoli) e il cui nome proviene dalla stessa radice da cui deriva Goibniu e Govannon?

Circondata da divinità ausiliarie temibili, efficienti, assumendo molteplici volti e molteplici nomi, partecipe delle tre funzioni indo-europee, signora della poesia, della magia e delle profezie, conoscitrice delle diverse tecniche, madre di tutti gli dèi, un po' ninfomane e animata da furore guerriero, triplice dèa ma sempre unica donna, probabilmente erede della Grande Dèa dei tempi preistorici: ecco come si presenta la Minerva celtica. La sua complessità è grande quanto quella del Dagda.

In fondo al santuario

La mitologia celtica, malgrado le informazioni frammentarie e spesso contraddittorie che ci permettono di conoscerla, si rivela fortemente strutturata. Le divinità, con qualunque nome esse compaiano, possono relativamente essere classificate per funzione, secondo il modello che ne ha dato Cesare. Ma Cesare non ha preteso di elencarle tutte. Numerosi personaggi divini difficilmente possono essere integrati

(146) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, p. 144.

nella sua nomenclatura. Non perché siano meno importanti, ma perché hanno forse un'origine o una natura molto diversa da quelle degli dèi indo-europei. In ogni caso, tali divinità pongono un problema.

Così, non abbiamo parlato di Cernunnos. È tuttavia una divinità ben nota grazie al Calderone di Gundestrup e a numerosi monumenti gallo-romanici. È il « dio cornuto », il « dio dalle corna di cervo ». Il Calderone di Gundestrup ce lo presenta seduto con un atteggiamento da Buddha. Tiene una collana metallica in una mano, e un serpente con la testa di ariete nell'altra. La sua testa è sormontata da giganteschi palchi di corna di cervo, ed è circondato da quattro animali. Sull'*Altare dei Naviganti*, a Parigi, ha ugualmente le gambe ripiegate. Su un monumento scoperto a Reims, versa un sacco pieno di monete in presenza di un cervo e di un toro. A Nuits-Saint-Georges (Costa d'Oro), è tricefalo e tiene una borsa sulle ginocchia. Ha delle corna di cervo molto spiccate, ed è accompagnato da due dèe che portano ciascuna una cornucopia. Al di sotto si può vedere un albero, un toro, un cane, una lepre, un cinghiale e un cervo. Ciò che è strano in questa raffigurazione, è un personaggio al centro: con ogni evidenza, è una donna con il petto nudo, i cui seni sono appariscenti; sulla testa essa reca una torre, ed ha un sesso maschile. È dunque un androgino. Cosa ci sta a fare costei a fianco di Cernunnos, e qual è l'esatto significato di questo dio? Sembra avere come caratteristiche la posizione da Buddha, la tricefalia e un simbolo di abbondanza. La tricefalia indica, attraverso il simbolismo del ternario, l'eternità e la totalità, che viene rafforzata, nel caso del monumento di Nuits-Saint-Georges, dalla presenza dell'androgino, a dire il vero più femmina che maschio. Cernunnos sarebbe forse una divinità dell'abbondanza? Certamente appartiene alla terza funzione. Ma è veramente celtico? È di tradizione indo-europea? Se ne può dubitare.

Non vi è un corrispondente tra i Tuatha Dé Danann. Per contro, il ciclo di Leinster, detto ciclo ossianico, ci offre dei personaggi che gli possono essere paragonati. Finn, il re dei *Fiana*, si chiama, con il suo nome vero, Demné, vale a dire il « Daino ». Con una donna che vive una metà dell'anno sotto forma di cerva, Sadv, egli ha un figlio di nome Oisin, vale a dire il « Cerbiatto ». E il suo nipotino si chiama Oscar, detto anche « colui che ama i cervi ». A titolo di confronto, bisogna sapere che Cernunnos (pronunciare Kernunnos) probabilmente vuol dire « colui che ha la sommità del cranio di un cervo ». Le truppe dei *Fiana*, ricordiamolo, sono una sorta di cavalleria itinerante le cui attività consistono nel fare la guerra per conto di un re, e nel cacciare. Si è preso co-

me pretesto il fatto che i testi che riguardano Finn e i *Fiana* sono relativamente recenti per negare a questi racconti ogni valore di documento concernente la mitologia celtica. Le avventure dei *Fiana* sarebbero degli adattamenti dei racconti riguardanti l'Ulster. Ciò non è del tutto provato. Vi sono nel ciclo di Leinster degli arcaismi e delle situazioni che non hanno niente a che vedere con l'epopea di Cû Chulainn, di Conchobar e degli Ulaid, e sembrerebbe al contrario che lo schema primitivo del ciclo, costantemente rimaneggiato e aggiornato nella sua espressione, affondi le sue radici in un passato pre-celtico.

Si può in effetti dividere l'insieme delle leggende celtiche (Irlanda e Bretagna confuse insieme) in tre categorie segnate ciascuna da una attività essenziale. La prima di queste categorie è essenzialmente rappresentata dal ciclo dell'Ulster: i protagonisti fanno parte di una società di allevatori di bovini. Tutte le epopee ruotano attorno a spietate razzie di vacche e di tori, e l'animale domestico utilizzato per custodire gli armenti sembra essere il cane, giacché numerosi eroi hanno la parola cane nel loro nome, come Cû Chulainn, Cûroi, Conchobar o Conall. La seconda categoria comprende in particolare il *Mabinogi* gallese (soprattutto la prima e la seconda parte) e il ciclo arturiano: i protagonisti appartengono ad una società che caccia il cinghiale e alleva i maiali. Il mito più significativo è certamente quello della caccia al cinghiale Twrch Trwyth (147). Questa società rappresenta un'evoluzione in rapporto alla precedente, ed apre la strada all'agricoltura: è dunque meno antica, o più localizzata in Gran Bretagna, cominciando quest'ultima a distaccarsi dalle norme pastorali primitive. La terza categoria, infine, comprende il ciclo di Leinster: si tratta di una società di cacciatori di cervidi. Ed è quest'ultima che è possibile sia la più antica. Il ciclo di Leinster può così risalire, nel suo schema di base, all'epoca preistorica dei cacciatori di renne. Non è che un'ipotesi, ma è plausibile e logica.

Ciò permetterebbe di collocare meglio Cernunnos. Rappresentando l'abbondanza, circondato da animali diversi, portando corna di cervo, potrebbe essere un'antica divinità preistorica recuperata dal druidismo. È stata d'altronde largamente utilizzata in seguito. L'agiografia bretone è ricca di aneddoti su « San » Edern (figlio di Nudd, vale a dire di Nuada) e il cervo (148). Il cervo, il cui carattere ambiguo è stato accre-

(147) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 149-151.

(148) Soprattutto a Edern (Finistère). Bisognerebbe anche segnalare San Korneli o Cor-

sciuto (è buono o cattivo secondo il caso), è stato sfruttato nei romanzi arturiani (149). Infine, con differenti metamorfosi, è divenuto il *dio delle streghe*, altrimenti detto il Diavolo medievale, cornuto, sulfureo, e che presiede il famoso Sabba (150). Ecco come l'immagine di una divinità può varcare i secoli, anche se non se ne conosce più il significato esatto (150 bis).

Del resto, è stata ritrovata la statuetta di una dèa che porta delle corna di cervo a Broyes-les-Pesmes (Alta Saona), attualmente al British Museum. Regge una cornucopia e una patera. È forse una versione femminilizzata di Cernunnos? Ha forse qualcosa a che vedere con la donna-cerva, sposa di Finn e madre di Oisin? Vi sono altre rappresentazioni di dèe che accompagnano degli animali. La più significativa è la dèa Artio, del museo di Berna: si tratta di un gruppo che comprende una donna seduta, un enorme orso e un albero. *Artio* proviene da uno dei nomi dell'orso in celtico, *arto*, essendo l'altro nome *matu*. Si tratta forse di una dèa *con l'orso*, o di una *dèa-orso* ? L'orso è l'emblema della regalità, della sovranità. Il re Artù ha un nome che deriva dallo stesso termine *arto*, e il re Math del quarto ciclo del *Mabinogi* ha il suo che proviene da *matu*. Ma il re celtico non è niente senza la « Sovranità », spesso rappresentata nelle leggende mediante una donna che si sposa, o con la quale si hanno delle relazioni sessuali, Ginevra, in particolare, per il re Artù. La dèa con l'orso di Berna non è forse la figurazione simbolica del re-orso, al riparo dell'albero druidico, davanti alla Sovranità divina? Il re Math, secondo il *Mabinogi*, non può vivere, in tempo di pace, che con i piedi nel grembo di una giovanetta vergine (151). La regina Medbh di Connaught,

nely di Carnac, protettore delle bestie con le corna, sempre rappresentato in compagnia di un bovino, e che sembra aver sostituito una divinità indigena cornuta.

(149) Vedi l'episodio della Caccia al Bianco Cervo nell'*Erec* di Chrétien de Troyes, le cacce al cervo nelle differenti versioni della Cerca del Graal, e la visione del Cervo Bianco dal Collare d'Oro, dove il cervo rappresenta Gesù. Cfr. ugualmente, J. Markale, *Le Graal*, pp. 231-234.

(150) Per non parlare del famoso « baphomet » dei Templari.

(150 bis) L'autore sembra qui accettare la tesi dell'egittologa inglese Margaret Murray (1863-1963), secondo cui il culto medievale delle streghe sarebbe la sopravvivenza di una antichissima religione precristiana, esposta in due famosi saggi: *The Witch-Cult in Western Europe* del 1921 e *The God of the Witches* del 1933 (tradotti in italiano come *Le streghe nell'Europa occidentale* presso Tattilo, e *Il dio streghe* presso Astrolabio/Ubaldini). Ma mentre la Murray pensa, come luogo di origine del culto originario all'antico Egitto, Markale si riferisce alla religione dei Celti. Le tesi della Murray sono oggi ridimensionate ad uno solo dei fattori che potrebbe aver fatto da base alla stregoneria medievale, o da alcuni respinte del tutto (N.d.C.).

il cui nome significa « ebbrezza », e che rappresenta molto bene la Sovranità così come è stata pensata simbolicamente dai Celti, prodiga, come dicono i testi, « l'amicizia delle sue cosce », non soltanto a suo marito, il re Ailill, ma a tutti i guerrieri di cui essa ha bisogno. La regina Ginevra, prima che gli scrittori cortesi la irrigidissero nei suoi amori con Lancillotto, aveva questo stesso carattere, e i suoi rapporti con i cavalieri arturiani sono piuttosto ambigui. Bisogna dire che il *fine amor*, o « amor cortese », se è un'esaltazione della femminilità è anche e soprattutto il riconoscimento della nozione di sovranità incarnata dalla Donna (152). Tutto ciò è il ricordo e il prepotente riemergere, in certe epoche, di uno stato sociale anteriore all'arrivo degli Indo-Europei patriarcali, in cui i princìpî ginecocratici erano se non più sviluppati, almeno importanti quanto i princìpî androcratici.

Ma vi sono altre rappresentazioni di dèe accompagnate da animali. Un bronzo delle Ardenne, conservato presso la Biblioteca Nazionale di Parigi, ci mostra una donna che cavalca un cinghiale, e si ritiene che si tratti della dèa Arduinna, eponimo delle Ardenne. In virtù del simbolismo del cinghiale, si tratterebbe più di una divinità guerriera che di una divinità cacciatrice. Nella tradizione gallese, il tema di un legame tra una donna divina e il cinghiale appare nettamente, in particolare in certi episodi del racconto arcaico di *Kulhwch e Olwen* (153). Ma vi è anche la Dèa con gli Uccelli, così come la si vede su una delle piastre del Calderone di Gundestrup. Ciò fa pensare alla Morrigan-Bodbh, alla fata Morgana, e alla Rhiannon della tradizione gallica i cui uccelli addormentavano i viventi e risvegliavano i morti (154). E poi, certamente, si ha quella Epona gallo-romana il cui nome prova la parentela con il cavallo. Il problema è che la parola *Epona* sembra una trascrizione brittonica (con sostituzione del *Kw* con *P*) di un termine latino derivato da *equus*, « cavallo ». È vero che, tradizionalmente, la maggior parte dei re irlandesi, storici o mitici (anche il Dagda, *Eochaid* Ollathir), portano il nome di *Eochaid* che sembra provenire da un antico *ekwo* indo-europeo: sarebbe

(152) È su questa base che ho sviluppato tutta l'argomentazione del mio libro su *La Femme celte*. Vi sono ritornato in *Le Roi Arthur*, pp. 239-269, nel quadro più preciso dell'epopea arturiana.

(153) J. Markale, *La Femme celte*, pp. 121-134. (Tr. it.: in *Saghe e leggende celtiche* cit. Vedi anche Dominique Viseux, *L'iniziazione cavalleresca nella leggenda di Re Artù*, Edizioni Mediterranee, Roma 1987 - N.d.C.).

(154) J. Markale, *La Femme celte*, pp. 143-157.

dunque un re-cavallo, o un re-cavaliere (155). Nondimeno, questa Epona si ricollega in una maniera o nell'altra ad un tema equino, proprio come la gallese Rhiannon e l'irlandese Macha (156).

Ad ogni modo, i rapporti delle divinità celtiche con gli animali sono costanti, e bisognerà ritornarvi a proposito di un possibile totemismo presso i Celti, così come a proposito delle probabili componenti sciamaniche del druidismo. Ma,. su un piano strettamente sociologico, questa familiarità con gli animali si spiega perché i Celti sono prima di tutto dei popoli *cacciatori* ed *allevatori*. Soprattutto in Irlanda, *dove non vi è un dio della terza funzione specializzato nell'agricoltura*. Non sembra peraltro che ve ne sia uno nella Gallia; a meno che Cernunnos non assolvesse a questo ufficio. Nella tradizione gallese, il personaggio di Amaethon, figlio di Dôn e fratello del fabbro Govannon, può essere considerato come un'immagine della divinità agraria. Ma non si sa quasi nulla su di lui, se non che il suo nome significa « aratore », ciò che non prova granché. Si potrebbe dire altrettanto del Mac Cecht irlandese, il « Figlio dell'Aratro », che costituisce la sola allusione all'agricoltura nel *pantheon* dei Tuatha Dé Danann. Tuttavia, il nome di Amaethon costituisce una preziosa indicazione: proviene in effetti dallo stesso termine da cui deriva il gallico *ambactos* (Cesare, VI, 15), che significa « servitore ». Questo ci dimostra molto chiaramente che l'agricoltura era considerata una funzione subalterna, affidata non a dei cittadini, ma a dei servitori, per non dire degli schiavi. È anche possibile sostenere che i Celti, *élite* guerriera, intellettuale e artigiana, hanno lasciato i lavori dei campi alle popolazioni autoctone che essi hanno asservito in Europa occidentale. Ciò spiegherebbe la significativa assenza di un dio agrario nella mitologia celtica.

Ma non vi è neppure un dio del mare. Le rappresentazioni gallo-romane di Nettuno non concernono che la protezione delle sorgenti e dei fiumi. Non vi è alcuna connotazione relativa all'ambito marittimo. In Irlanda, si trova è vero il nome di *Nechtan*, ma si tratta della trasposizione gaelica di *Neptunus*. Per di più, è uno dei soprannomi di Elcmar, egli stesso doppio oscuro del Dagda. Orbene, Elcmar-Nechtan è il signore,

(155) L'etimologia è controversa. Secondo Ch. J. Guyonvarc'h, *Eochaid* deriverebbe da *ivo-katus*, « che combatte per il tasso », « allusione implicita al doppio ruolo del legno di tasso come supporto della scrittura ogamica e come materiale utilizzato per fabbricare delle armi » (*Les Druides*, p. 384).

(156) J. Markale, *La Femme celte*, pp. 111-121.

non del mare, ma della meravigliosa sorgente di Segais. Sembra che i Celti, in particolare gli Irlandesi, abbiano ignorato il mare. E, di fatto, contrariamente alle idee accettate, tutti i popoli celti, *salvo i Veneti*, sono degli abitanti dell'entroterra che disprezzano il mare o che lo temono. Bisognerà ritornarvi sopra a proposito di ipotetiche eredità da una civiltà atlantica (per non dire atlantide).

La tradizione irlandese ci presenta tuttavia un dio che dà adito a confusione. Si tratta di Mananann mac Lir, riconoscibile nella tradizione gallese con il nome di Manawyddan ab Llyr. *Lir* o *Llyr* ha il significato di « flutti », « oceano », ma il nome di Mananann-Manawyddan è legato a quello dell'isola di Man, e significa precisamente « l'ambiente di Man ». Si è spesso detto che era il dio eponimo di questa isola, attualmente ancora molto gaelica (157), a mezza strada tra la Gran Bretagna e l'Irlanda, ma sembra al contrario che sia stata l'isola a dare il suo nome al personaggio. Appartiene allo stato maggiore dei Tuatha Dé Danann, e se non partecipa alla battaglia di Mag Tured, appare comunque, in numerosi racconti irlandesi, come un personaggio di rilievo. Egli stesso dice a Oengus Mac Oc: « Sono il re dei vostri re, l'antenato delle vostre armate, la luce dei vostri battaglioni e il principe dei vostri campioni » (158). Si dichiara ugualmente il figlio adottivo del Dagda. Dopo la battaglia di Tailtiu che vede la disfatta dei Tuatha Dé Danann di fronte ai Gaeli, egli diviene il capo supremo dei Tuatha: « Si portò loro il nobile re supremo Mananann dalla grande potenza, affinché esprimesse il suo consiglio e il suo parere. L'opinione di Mananann espressa ai guerrieri fu di disperdersi nei *sidhe* e di stabilirsi nelle colline e nelle belle pianure d'Irlanda. Mananann spartì fra i nobili le loro residenze nei *sidhe*... E fece il *feth fiada*, il banchetto di Goibniu, e i maiali di Mananann per i guerrieri, vale a dire che grazie al *feth fiada* non si potevano più vedere i principi, che grazie al banchetto di Goibniu i re supremi erano senza età e non avevano declino, e che i maiali di Mananann potevano essere uccisi, ma sarebbero rimasti vivi per i guerrieri. Mananann insegnò ai nobili ad insediare le loro fiabesche residenze e a collocare le loro for-

(157) L'isola di Man non fa parte del Regno Unito, ma gode di uno statuto speciale che unisce armoniosamente le antiche usanze dei Celti e dei Vikinghi. Il dialetto manx, recentemente riportato in auge, è un gaelico un po' differente dall'irlandese e dall'erse, dialetto celtico parlato nelle *Highlands* della Scozia.

(158) « La nourriture de la Maison des deux gobelets »: *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 259.

tezze in modo tale che assomigliassero alla dimora della bella Terra della Promessa e alla bella Emain Ablach » (159).

Così Mananann è il capo supremo dei Tuatha Dé Danann che risiedono ad un tempo nei *sidhe*, vale a dire nei tumuli megalitici di Irlanda, e nelle isole più o meno mitiche che circondano l'Irlanda. Egli governa la « Terra della Promessa », nome generale dell'Altro Mondo celtico, che non ha niente di un « al di là », che è realmente un *altro* mondo con il quale, a certe condizioni, si può comunicare. È anche il signore del Banchetto di Goibniu, che è un banchetto d'immortalità al quale assegna dei maiali meravigliosi che perpetuamente rinascono. È infine l'incantatore del *feth fiada*, questo magico sortilegio che dà ai Tuatha il dono dell'invisibilità quando essi si muovono tra gli esseri umani e non vogliono farsi vedere. Numerosi racconti popolari hanno conservato il ricordo di questo *feth fiada*, soprattutto in Bretagna, a proposito delle fate (160). Mananann risiede prevalentemente nella Terra della Promessa, dove è sposato con la dèa Fand, il cui nome significa « rondine », ma ha delle disavventure coniugali, soprattutto a causa di Cû Chulainn (161). Interviene frequentemente negli affari umani, come una specie di Odino-Wotan, o di Merlino. È, in particolare, il padre dell'eroe Mongan, di cui alcuni racconti narrano una storia assai curiosa (162). L'eroe Brân, figlio di Fébal, lo incontra sul mare, e Mananann gli fa una stupenda descrizione di Emain Ablach (163).

Il Manawyddan gallese non ha, così pare, la stessa importanza. Egli è l'eroe della terza parte del *Mabinogi*, in cui si rivela mago e maestro-artigiano. Sposa la dèa Rhiannon (164). È spesso citato nei poemi attribuiti al bardo Taliesin. In un racconto più recente (165), diviene lo zio dell'eroe Caradawc, che è forse il Caractacos storico di Tacito, o il Caradoc dei romanzi arturiani: egli costruisce una strana prigione di forma rotonda con tutte le ossa dei Romani uccisi in Gran Bretagna, prigione destinata ai traditori, ai Picti e ai Sassoni. In questa tradizione gallese,

(159) *Ibidem*, p. 258. Emain Ablach è l'esatto equivalente dell'isola di Avallon.
(160) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 143-144.
(161) G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 117-141.
(162) *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 203-232.
(163) G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 35-46.
(164) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 43-57.
(165) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 266-267.

egli è il fratello di Brân il Benedetto, signore del Calderone di Risurrezione.

Mananann-Manawyddan appare sempre come se venisse *da un altro luogo*, vale a dire dalla « Terra della Promessa », situata tradizionalmente al di là del mare. Questa è la ragione per cui se ne è fatto un « figlio dei flutti » (Llyr o Lir, che non bisogna confondere con il re di cui Goffredo di Monmouth racconta le disgrazie, nella sua *Historia*, e che è divenuto il re Lear di Shakespeare), volendo con ciò sottolineare la sua appartenenza all'Altro Mondo. Allo stesso modo, egli si è dato il soprannome di « abitante di Man » perché l'isola di Man è simbolicamente al di là del mare, tanto per i Bretoni che per gli Irlandesi, e con ogni evidenza, un *luogo* tra i due paesi. D'altronde Mananann-Manawyddan non è che un soprannome, indubbiamente assai recente: bisognerebbe forse cercare il nome che portava in precedenza. È possibile. Si tratta di Mider, signore del *sidh* di Bri-Leith, uno dei Tuatha Dé Danann che non compare spesso ma che è tuttavia segnalato come re di *Mag Mor*, la « grande pianura », una variante dell'appellativo di Altro Mondo.

In effetti, le differenti versioni de *Il Corteggiamento d'Etaine* (166) ci mostrano i due personaggi intercambiabili, ed è la versione più cristianizzata che mette in scena Mananann. È più che probabile che Mider fosse il nome primitivo, tanto più che il nome si ritrova nella Gallia dell'est, nell'epigrafia e nella statuaria gallo-romana. Un bassorilievo della foresta di Haguenau presenta un guerriero che tiene una lancia nella mano sinistra e che appoggia la destra sopra una testa di toro. L'iscrizione è la seguente: *deo Medru Matutina Cobnerti filia*. Ciò suppone dunque un dio Medros, il cui nome può provenire dalla radice *med*, « misura », o *mid*, « idromele » o, per estensione, « ebbro ». Si tratterebbe, in questo caso, di un'allusione al banchetto d'immortalità che alimenta grazie ai suoi maiali che rinascono sempre. A meno che non si tratti del « Mediatore » ruolo che Mananann sembra svolgere fra i Tuatha Dé Danann. Questo Medros si ritrova d'altronde in un altro bassorilievo di Gunstett, nei pressi di Worth, dove la sua testa è con l'elmo, e sopra una iscrizione trovata a Roma, in onore di Tutatis Medros. In una delle versioni del *Corteggiamento d'Etaine*, egli perde un occhio a seguito di un atto maldestro di cui si rende responsabile suo figlio adottivo Oengus, ma viene guarito da Diancecht. Il fatto di essere con un occhio cieco lo ren-

(166) *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 241-281.

de inadatto al regno, ma, come Nuada, e sempre grazie a Diancecht, ritrova la sua forza e ad un tempo la sua dignità. Vi è qui indubbiamente il ricordo di una prova iniziatica o di rigenerazione analoga a quella subita dal Re Pescatore della Cerca del Graal. Mider, in ogni caso, diviene sposo di Etaine, doppio di Boinn, e dunque di Brigit. La perde a causa degli artifizi della sua prima sposa, la maga Fuamnach, ma finisce per riconquistarla avendo la meglio sul re Eochaid, doppio del Dagda, e vola via con essa, sotto forma di cigno (167).

Mananann-Mider appare dunque come un grande dio, ma invece di regnare su una società divina conquistatrice, si accontenta di equilibrare un gruppo di dèi decaduti e letteralmente *occultati* in un Altro Mondo. Ancora una volta, questo Altro Mondo non è il regno dei Morti, è un *altrove* che è concomitante a questo mondo, con possibilità di interpenetrazione. Ed è questa inoltre la ragione per cui anche Mananann deve stabilire un rapporto di equilibrio fra i suoi (i Tuatha) e gli essere umani. Il suo aspetto più caratteristico sarebbe dunque quello di mediatore, che il nome di Mider traduce assai bene. Ma non gli si può affatto attribuire una precisa funzione nel quadro della tripartizione: non è un dio « sociale » come la maggior parte delle divinità celtiche: egli è « fuori-società », in una posizione di attesa, prolungando la vita e l'attività degli dèi ed attendendo il momento propizio per riapparire nel gran giorno e ristabilire la potenza divina. È il senso del « dono dell'invisibilità » di cui si riveste gli dèi. Gli dèi sono là, sempre presenti, ma non li si vede. Essi sono, in qualche modo, respinti nell'inconscio. Ma basterebbe poco per farli riapparire (168).

(167) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 43-55.

(168) Vi sono, in quello che viene chiamato il *pantheon* celtico, altre divinità più o meno classificabili. Il Fomore Balor è una sorta di Cronos, l'eroe Cûroi mac Dairé è forse l'immagine di un antico dio proteiforme, ed ha dei punti in comune con il Cavaliere Verde dei romanzi arturiani. Cû Chulainn è una sorta di Eracle, ma il suo carattere eroico prevale sull'aspetto divino. Arriva un momento in cui non si possono più distinguere, nell'epopea celtica, le frontiere tra le funzioni divine e le funzioni eroiche. È probabile che in origine le due funzioni fossero confuse. Lo stesso problema si pone nella tradizione gallese, Pwyll, Brân e sua sorella Branwen sono delle figure divine, Arianrod, Amaethon e Gwyddyon, figli di Dôn, anche come il loro zio Math: essi sono gli equivalenti dei Tuatha Dé Danann, poiché Dôn e Dana sono identici. D'altronde, Govannon, figlio di Dôn, è chiaramente Goibniu. Un altro figlio di Dôn, Gilvaethwy, complice dei brutti scherzi di Gwyddyon, nel quarto ciclo del *Mabinogi*, si ritrova nei romanzi arturiani con il nome di Girflet, figlio di Do. Artù stesso, sotto la sua apparente storicità e il suo cristianesimo conquistatore, ha conservato dei caratteri divini, e numerosi personaggi arturiani sono spesso le « metamorfosi » letterarie delle antiche divinità celtiche. Ho sviluppato questo tema in *Le Roi Arthur*, capitolo su « Le mythe d'Arthur », pp. 221-304.

3.

INIZIAZIONI E RITUALI

Le narrazioni mitologiche rappresentano una base per le credenze di un popolo, così come i Vangeli lo sono per le Chiese cristiane. Facilmente raccontabili, intelligibili immediatamente perché concreti, suscettibili di essere interpretati ad una lettura più profonda, essi sono dei punti di riferimento indispensabili della vita religiosa. Ma esprimono anche, in modo narrativo, quasi romanzesco, un certo numero di rituali che, in origine, vengono vissuti come delle rappresentazioni drammatiche. Ogni opera teatrale ha qualche cosa di sacro. Ogni rappresentazione teatrale mette in scena un'azione drammatica i cui schemi appartengono al mito che essa incarna e che materializza. La Tragedia greca ha conservato qualche cosa dei rituali religiosi più antichi, non fosse che per la nozione di sacrificio, e la stessa commedia, con il suo aspetto derisorio, valorizza degli archetipi cultuali. Accade la stessa cosa ovunque nel mondo. La messa cattolica è una rappresentazione drammatica, ed ogni rappresentazione drammatica è una recitazione sacra analoga alla messa cattolica. Ma quando una religione perde il suo rituale, sia che questo rituale s'indebolisca, come accade attualmente nelle Chiese cattoliche, sia che la religione stessa sia scomparsa, la rappresentazione drammatica diviene profana o si rifugia in una narrazione descrittiva (1). È quanto è accaduto per i Celti. Non essendo la religione druidica più praticata, il culto, che non era più che un ricordo, è divenuto un oggetto di curiosità, una cosa del tempo passato, persino una superstizione di ingenui antenati (2). Si sono dunque *raccontate* le pratiche rituali, spesso

(1) Per tutto ciò che riguarda il teatro e il sacro, rinvio ai miei due saggi: *Des liturgies ambigues*, nella rivista *Question de*, Paris, n. 52, pp. 32-45, e *Drôles de Jeux*, nella rivista *Corps Écrit*, Paris, P.U.F., n. 10, pp. 167-174.

(2) Gli antenati sono sempre ingenui in rapporto all'epoca in cui se ne parla. A ben riflettere, i nostri discendenti più o meno lontani avranno certamente la tendenza a vedere nelle

peraltro deformandole, invece di *viverle*, e questi « racconti » si sono integrati in modo del tutto naturale con le antiche narrazioni a struttura mitologica. È, in buona parte, l'origine dell'epopea, tanto eroica che mitologica.

È dunque importante annettere la più grande attenzione a questi racconti mitologici ove si voglia cercare di discernere le grandi linee del culto druidico, giacché le testimonianze storiche sono rare e l'apporto archeologico è pressoché nullo. Non si tratta, beninteso, di prendere tutto alla lettera, specialmente a proposito delle guerre implacabili, dei fantastici combattimenti e anche dei sacrifici umani. La maggior parte di questi racconti sono stati, se non composti, almeno trascritti — o spesso modificati — da chierici preoccupati di affermare, talvolta *a contrario*, la grandezza e il primato del cristianesimo. Ma per quello che sono, le narrazioni irlandesi, gallesi e arturiane sono dei documenti. Spetta a noi analizzarli in modo critico, mettendoli a confronto con la storia e con l'archeologia.

1 - IL SANTUARIO DRUIDICO

Non siamo più all'epoca in cui si vedevano ovunque degli « altari druidici » sul minimo dolmen nascosto tra i cespugli, o delle tavole di sacrifici cruenti sulle famose « pietre a catino » che abbondano in tutte le regioni. Ma non bisognerebbe cadere nell'eccesso opposto e vedere in ogni costruzione in mattoni romani un tempio gallico.

Non è una ipotesi, ma una realtà: prima di essere conquistati dai Romani o assimilati dai Greci, *i Celti non hanno mai costruito templi.* Non si parla mai di templi edificati, nei racconti epici irlandesi o gallesi. Gli autori latini e greci non hanno mai segnalato templi gallici prima della conquista. Il tempio di Apollo indicato nell'isola di Bretagna è Stonehenge: risale all'Età del Bronzo, e dunque non è celtico; del resto si tratta di un santuario all'aria aperta, e non di un tempio costruito e coperto. Tito Livio fa riferimento ad un tempio dei Boieni, e Polibio ad un tempio degli Insubri, ma ogni volta il riferimento è ad un luogo in una fore-

nostre attuali certezze delle superstizioni. Detto ciò, noi conosciamo certe credenze e certi rituali druidici grazie ai Padri della Chiesa che erano felicissimi di trascinare nell'obbrobrio le vane superstizioni dei pagani.

sta, senza alcuna precisazione circa l'aspetto o l'architettura. Cesare, per quanto lo riguarda, non parla che di *locus consecratus* (VI, 13 e 16), che non designa assolutamente un tempio secondo i canoni romani. Quanto all'archeologia, non ci fornisce alcun ragguaglio, poiché non vi erano edifici. I soli edifici cultuali che è possibile attribuire ai Celti ancora indipendenti si trovano limitati alla regione mediterranea, laddove, come ad Entremont, nei pressi di Aix-en-Provence, essi erano in contatto con i Greci e con i Romani e subivano la loro influenza.

Dopo la conquista, appaiono dei templi edificati, soprattutto dei templi quadrati. Ma riguardano delle divinità romane e non hanno niente a che vedere con la religione druidica. Del resto, la messa in disparte dei druidi, legalizzata al tempo di Tiberio, impedisce ogni riferimento druidico a proposito dei templi costruiti dopo la conquista e la romanizzazione. Se ancora vi erano dei luoghi di culto druidici, certo dovevano essere accuratamente nascosti. È quanto peraltro rivela Lucano nella *Farsaglia.* Si vedono apparire anche dei templi rotondi, e dei templi ottagonali, sul territorio gallico, mentre non se ne trovano (salvo quello di Vesta) sul territorio romano. Ciò prova qualche cosa, un ricordo, una abitudine. È stato proposto che i templi rotondi derivassero da un antico rito di circumambulazione, d'altronde provato, attorno alla tomba di un eroe: i primi templi sarebbero stati costruiti così attorno ad una tomba, ciò che spiegherebbe il deambulatorio delle chiese cristiane posteriori. Bisogna certo riconoscere che numerosi santuari cristiani sono stati innalzati dove si trovava la tomba di un santo o di un martire. Ma ciò cosa prova? Gli Irlandesi, secondo i racconti epici, avevano l'abitudine d'innalzare un pilastro funebre, in legno o in pietra, nel luogo dove un eroe aveva trovato la morte (ma non obbligatoriamente sulla sua tomba), e di cantare le lodi del defunto intorno a questo pilastro. È un rito funerario e di omaggio che non aveva niente di molto specifico. Ma, in Irlanda, non sono stati trovati templi costruiti: le cerimonie si svolgevano all'aperto, su dei tumuli sacri, o al centro dei boschi, cosa che non impediva certamente di contrassegnare il luogo con il pilastro o con delle pietre disposte in cerchio. E le camere sotterranee dei tumuli megalitici (*dolmen* e corridoi coperti), dei quali gli Irlandesi del paganesimo collocavano la dimora degli dèi, non sono certamente mai stati dei luoghi di culto, poiché, per principio, queste camere erano riservate agli dèi, e perché, per la maggior parte del tempo, l'ingresso era ostruito, e

dunque non vi si poteva penetrare (3). È stata del pari proposta la seguente soluzione: i templi erano costruiti in legno, ed è normale che non se ne trovi più traccia (4). Ma nessun racconto irlandese ci segnala la cosa, il che risulta quanto meno assai significativo.

In Gran Bretagna, il problema è un po' differente. Sotto l'occupazione romana i Bretoni potevano godere di una grande tolleranza e potevano dunque praticare il loro culto molto più che in Gallia. È stato quindi ritrovato un certo numero di templi di spirito più « druidico », ma la cui architettura reca comunque l'impronta romana. Del resto, quando, alla fine del IV secolo, San Ninian evangelizzò i Pitti del Sud (nelle *Lowlands* della Scozia), egli costruì una chiesa che fece sensazione: era *candida casa*, « casa bianca », vale a dire costruita in pietra. Questo particolare prova che la nozione di tempio costruito in pietra è estranea al mondo celtico. E quando Dione Cassio constata che i Bretoni di Budicca offrono sacrifici agli dèi in questi templi, egli usa la parola *hiéra* che, in greco, non significa altro che il *locus consecratus* latino di Cesare. Per contro, egli menziona, come molti altri, dei « boschi sacri », e utilizza a tal fine il termine *alsos*, che è l'equivalente delle parole latine *lucus* e *nemus*.

Per l'esattezza, ritroviamo la parola *nemus* nella sua formulazione celtica. Uno dei mitici invasori dell'Irlanda è un certo *Nemed*, vale a dire sacro. Il termine proviene dalla stessa radice che ha dato *nemus*, radice che significa « cielo » e che ha dato il gaelico *niam*, il gallese *nef* e il bretone *nenv* (che si pronuncia *nan*). Il santuario celtico per eccellenza sembra essere stato il *nemeton* che designa la radura sacra, celeste, al centro della foresta. Per quel che è dato sapere, i druidi avevano una predilezione per le foreste, e tutti i druidi della Gallia si riunivano una volta all'anno nella foresta dei Carnuti. In Gran Bretagna, l'insediamento druidico nell'isola di Mona (Anglesey) era in una foresta. Quando Luca-

(3) Non bisognerebbe dimenticare che i *dolmen* e i corridoi protetti erano tutti ricoperti con una collinetta artificiale, fatta di terra (*tumulus*) o di una mescolanza di pietra e di terra (*galgal*) e che gli ingressi non erano visibili. Soltanto i *menhir*, gli allineamenti e i *cromlech* erano all'aria aperta. Ma, nel corso dei secoli, i contadini hanno recuperato la terra di numerosi tumuli, mettendo così a nudo i monumenti (e utilizzandoli per l'occasione come cava di pietra).

(4) Opinione di Jan de Vries, *La Religion des Celtes*, pp. 200-206. Ad ogni modo, l'autore mescola tutto senza tener conto della cronologia e senza accorgersi che il culto druidico pubblico non esiste più dopo la conquista. Del pari, sarebbe bene considerare che un santuario, quale che sia, era servito da un sacerdote, e che costui doveva alloggiare in prossimità del santuario. Non si ha l'abitudine di confondere il presbiterio con la chiesa.

no parla di un santuario gallico nei pressi di Marsiglia, lo colloca all'interno di una foresta: è là, dice, che vengono praticati degli orribili sacrifici, e che si trovano delle statue grossolane che rappresentano gli dèi (*simulacra maesta deorum*). Un sacerdote officia in questo santuario appartato e segreto, in onore del *dominus loci*. E poi, soprattutto, « il popolo non giungeva mai in prossimità del luogo del culto e lo abbandonava agli dèi... Il sacerdote stesso aveva timore ad avvicinarsi: temeva di venire vicino al signore del bosco sacro » (*Farsaglia*, I, v. 339 e segg.). Lucano precisa altre cose: « I Druidi abitano nei boschi profondi (*nemora alta*) e si ritirano nelle foreste disabitate. Praticano dei riti barbari e una sorta di culto sinistro » (I, 452 e segg.). E Lucano aggiunge: « Adorano gli dèi nei boschi senza fare uso di templi ». È molto preciso. Ed usa il termine *nemus*, ciò che ci riporta al *nemeton*.

Un testo di Strabone (XII, 5) ci indica che i Galati dell'Asia Minore « avevano un consiglio di trecento membri che si riunivano ìn un luogo chiamato *Drumeton* ». Non è il solo esempio di nome di luogo che si conosca ad esser derivato da *nemeton*. Nanterre (Alta Senna) è un antico *Nemetodurum*. La foresta di Nevet, nei pressi di Locronan (Finistère), porta un nome che è il risultato dell'evoluzione della parola in bretone moderno. Néant-sur-Yvel (Morbihan), nella foresta di Brocéliande, così come la frazione di Pertuis-Nanti a Paimpont (Ille-et-Vilaine), ne sono ugualmente dei derivati fissati nel XII secolo in un paese un tempo celtofono, ma successivamente francesizzato. E l'antico nome della Fontana di Barenton, Bélenton, sembra proprio essere un *Belnementon*, una « radura consacrata a Belenos ».

Cosa rappresenta esattamente il *nemeton*? « Il santuario celtico è legato più ad una nozione simbolica o effettiva di "centro" che ad una forma o ad un aspetto materiale, poiché è espresso nella sua totalità attraverso la parola che designa il *sacro*: in quanto luogo geografico preciso; in quanto momento nel tempo cronologico; in quanto persona, individuo distinto dal resto della società » (5). I Celti hanno avuto la sensazione che era vano rinchiudere gli dèi in un luogo chiuso. Per contro, essi hanno pensato che esistevano dei luoghi, simbolici o reali, dove il mondo degli umani poteva aprirsi al mondo degli dèi, e inversamente. Il *nemeton* è questo luogo di scambio sacro. È tanto la radura nella foresta, quanto la foresta nel suo complesso, tanto la sommità di un tumulo,

(5) Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 217.

quanto un'isola al centro del mare. Quanti santuari cristiani, chiese o modeste cappelle, sono stati eretti laddove sorgeva un antico *nemeton*? Quanto poi alle sorgenti, e al luogo che circonda la sorgente, erano dei posti privilegiati, poiché oltre alla comunicazione della terra con il cielo (*nem*), vi si trovava il contatto con le forze vive e fecondanti sorte misteriosamente dal centro della terra. In questo senso, la Fontana di Barenton illustra perfettamente l'idea che i Celti si facevano del *nemeton* (6).

Ogni *nemeton* è il centro del mondo. La nozione di *omphalos* coincide esattamente con quella di santuario, e poco importa che questi santuari siano innumerevoli: essi sono ad un tempo unici e molteplici, poiché per riprendere una celebre espressione, la divinità è un cerchio il cui centro è ovunque e la cui circonferenza è da nessuna parte. Il posto in cui si stabiliva un contatto con il mondo invisibile, il mondo divino, è necessariamente un centro assoluto a partire dal quale possono irradiarsi le forze messe in gioco. Ma è l'uomo che stabilisce questo centro, in funzione di ciò che sente profondamente. Il *nemeton* non è mai scelto a caso. Nella maggior parte delle volte, esso si trova dove era ubicato un santuario preistorico, giacché la tradizione del sacro vuole che certi luoghi siano privilegiati. Si può parlare di correnti telluriche, di forze magnetiche, di luoghi naturali propizi, ma ciò non significa cadere in uno pseudo-esoterismo: i luoghi sacri sono realmente dei luoghi privilegiati, sia che vi accadano delle cose « sovrannaturali » che noi non comprendiamo, sia che la forza psichica degli individui che vi hanno praticato dei rituali nel corso di secoli abbia finito per impregnarne il posto. La tradizione non difetta di luoghi santi o di luoghi maledetti.

L'idea di santuario centrale è resa assai bene dal toponimo gallico *Mediolanum* che è l'antico nome di Milano (nella Gallia cisalpina, non dimentichiamolo), di Chateaumeillant (Cher), nel territorio che era quello dei Biturigi (: i re del Mondo), e di una sessantina di luoghi nell'Europa celtica continentale. La parola *mediolanum* è letteralmente « il posto del centro », *lanum* (della stessa radice del latino *planus* e del gallico *landa*, « landa »), avendo assunto un significato più preciso di *luogo di fondazione*. Orbene, siccome ogni fondazione è sacra, il luogo della fondazione è sacro, e diviene un santuario. Non c'è da stupirsi, dunque, se notiamo, nella Bretagna cristiana, tanti toponimi in *lann*. Il bretone

(6) Questa fontana, contrariamente alle altre, non è mai stata cristianizzata, il che è quantomeno sorprendente. Cfr. J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, pp. 127-145, capitoli su « La Clairière sacrée » e su « Le Sanctuaire et la Source ».

lann designa ad un tempo la « landa », il « giunco » che vi spunta, e un « eremo » costruito da un pio personaggio — fondatore della parrocchia — sulla landa, o in luogo appartato. Ritroviamo esattamente la stessa realtà descritta da Lucano nella *Farsaglia*: un santuario isolato al centro delle foreste ed il suo addetto che alloggia nelle prossimità. Il Cristianesimo celtico ha recuperato una grande quantità di costumi druidici. E se *Lanmeur* è forse semplicemente una « grande landa », *Lanildut* è indubbiamente il « santuario d'Ildut », come *Lannedern* è il « santuario di Edern » e *Languidic* il « santuario di Kidy ». E tutti questi luoghi sono dei centri del mondo perché essi sono i centri teorici attorno ai quali si sono stabilite delle comunità il cui cemento è il concetto stesso di sacro. A questo riguardo, il minimo *lann* bretone, come il minimo *nemeton* celtico, è sullo stesso piano del santuario di Tara, *mediolanum* dell'Irlanda, *omphalos* del mondo, in cui si trovava la Pietra di Fâl che gridava quando un re (necessariamente il « re del mondo ») o un futuro re si sedeva su di essa, e in cui si tenevano le grandi assemblee stagionali dei Gaeli.

Tutto ciò fa riferimento all'idea del *deserto*. Il Cristianesimo romano ha falsato la nostra comprensione del fenomeno. Esso si è sviluppato nel contesto dell'Impero romano, vale a dire in una civiltà urbana, all'inizio ellenistica, e dunque sotto l'influenza della *polis* greca. Si ebbe immediatamente una frattura con la natura. E i primi mistici del cristianesimo lo hanno ben compreso, essi che, a cominciare da San Paolo, sono andati a ritirarsi *nel deserto*. Orbene, il deserto, nel senso etimologico, è « ciò che è stato abbandonato », tutto ciò che non è sottomesso all'attività umana. Ancor oggi, nel vocabolario contadino, il deserto designa ogni luogo abbandonato e nel quale la vegetazione non controllata prende il sopravvento. Ma ciò non implica affatto l'idea di siccità e di desolazione, di mancanza d'acqua e di vegetazione. Ritirarsi nel deserto significa ritornare alla natura. È quanto hanno fatto i primi eremiti cristiani. Ma siccome i più celebri si trovavano in paesi secchi dove dominano le regioni aride, la confusione si è impadronita degli spiriti: per praticare l'eremitaggio, bisogna andare nelle solitudini dell'Alto Egitto, nel Sahara o in Libia. Ciò significa dimenticare che vi sono dei deserti alle porte delle grandi città europee. Ed è quanto avevano compreso i monaci del Medio Evo insediando i loro monasteri in luoghi appartati, ma talvolta vicini alle città. Non facevano che seguire l'esempio degli eremiti irlandesi o bretoni i quali, anch'essi, seguivano l'esempio dei druidi.

Questa concezione del santuario che può essere ovunque e in nessun luogo, ma che è sempre il centro del mondo e che è sempre in contatto con una natura bruta, rappresenta una delle specificità del druidismo. Essa testimonia della presa di coscienza che l'essere umano è in relazione costante con il cosmo, che non è mai solo, anche nel *deserto*, perché, al contrario, colà egli incontra il grande *Tutto* che è la divinità, quale che sia, e qualunque nome le venga attribuito. Ciò mostra ugualmente l'imbecillità di certi commenti sul « naturismo primario » della religione dei druidi, assimilata ad un insieme di riti propiziatori per scongiurare le forze naturali misteriose. Questa concezione del santuario prova al contrario una riflessione metafisica e teologica di grande ampiezza.

2 - IL VISCHIO E IL RITUALE VEGETALE

Non ci è pervenuto alcun testo liturgico. La cosa non deve stupirci, giacché i Celti non scrivevano i loro testi sacri. E se ce ne fossero stati, i Cristiani li avrebbero fatti sparire. Possiamo soltanto, tramite diverse testimonianze, ricostruire certi elementi del culto druidico.

Il rituale del vischio è conosciuto grazie a Plinio il Vecchio. « I druidi non hanno niente di più sacro del vischio e dell'albero che lo porta, e si suppone sempre che questo albero sia una quercia » (*Hist. Nat.*, XVI, 249). Si noterà che Plinio dice espressamente che essi presuppongono che l'albero portatore del vischio sia una quercia. Non era dunque necessariamente una quercia, giacché il vischio si trova soltanto su alcune limitate specie di quercia. Questa raccolta si effettuava « il sesto giorno della luna... perché la luna ha già una forza considerevole senza essere ancora al centro del suo corso ». Non è detto in alcun luogo che si trattava del solstizio d'inverno, come si vorrebbe farci credere, per analogia con l'usanza del vischio a Natale, o a Capodanno (che, del resto, è Capodanno soltanto da poco tempo). Il testo di Plinio menziona soltanto il sesto giorno della luna, ma non precisa di quale epoca. Sicuramente non c'era, altrimenti Plinio l'avrebbe segnalata. Plinio non ci dice peraltro da nessuna parte che i druidi coglievano il vischio *con i suoi bulbi*, ciò che sottintenderebbe il vischio invernale. È un errore d'interpretazione sostenere che il vischio deve essere colto con i suoi bulbi. Ciò significa dunque che esso poteva esser colto durante tutto l'anno, a condizione che fosse l'ottavo giorno della luna. Detto ciò, l'an-

tica usanza dell'*Aguilanée* o dell'*au-gui-l'an-neuf* (6 bis), usanza conservatasi molto viva in tutte le regioni, particolarmente in Bretagna, e fondata su delle canzoni popolari, è meno antica di quanto non si dica, o spostata rispetto alla sua data originale. In effetti, una volta, *l'anno cominciava il primo di aprile*, mentre l'Anno Nuovo celtico era la festa di *Samain*, il primo di novembre.

Tutto ciò permette di affermare nel modo più formale che *la raccolta del vischio non ha niente a che vedere con il solstizio d'inverno, né con la festa di Natale.* Essa si svolgeva però in condizioni assai precise: il druido spezza lui stesso il vischio « con un falcetto d'oro ». Il vischio è raccolto « in un panno bianco », e il druido indossa un « abito bianco ». Il colore bianco è il colore sacerdotale per eccellenza. Questa raccolta spetta dunque in primo luogo ai druidi. L'uso che essi faranno del vischio costituisce un altro problema. Il « falcetto d'oro » fa un po' sorridere, giacché è divenuto una vera « immagine d'Épinal ». Peraltro l'oro è davvero troppo morbido per poter tagliare qualunque cosa: si trattava senza dubbio alcuno di un falcetto di bronzo o di ferro, rivestito con una pellicola d'oro. Ad ogni modo, il simbolismo luni-solare è evidente: l'oro è l'immagine del sole, il falcetto della luna crescente. E non è per caso. Plinio aggiunge inoltre che questa raccolta del vischio era seguita da un sacrificio di tori *bianchi*, molto giovani poiché « le loro corna vengono legate per la prima volta » (XVI, 249). È noto, peraltro, che il sacrificio dei tori è un rito d'intronizzazione regale. Ciò sembrerebbe indicare che la raccolta del vischio non è un rito isolato, ma che rappresenta una parte di un insieme cerimoniale che rimane a noi sconosciuto. La specificità di questa usanza dovette avere il suo successo presso i Greci e i Latini, determinando ad un tempo la sua valorizzazione a detrimento delle altre componenti.

Ma vi sono altre raccolte rituali. Così, per cogliere « la pianta chiamata *selago*, non si fa uso del ferro; si passa la mano destra sul lato sinistro dell'abito, come per rubare; è inoltre necessario esser vestiti di bianco, avere i piedi lavati e nudi, e aver fatto prima una offerta di pane e di vino » (Plinio, XXIV, 103). La *selago* è il *ligopodio abetino*, attualmente di uso molto corrente in omeopatia: ed è noto che i preparati omeopatici necessitano di delicate manipolazioni, al riparo di ogni contatto metallico che rischierebbe di alterare certe proprietà del prodotto

(6 bis) *Gui* è il vischio; *an neuf* l'anno nuovo (N.d.C.).

grezzo o elaborato. Si comprende così assai meglio il « falcetto d'oro », essendo l'oro un metallo neutro, persino benefico. E il rituale è significativo. La destra è il lato della luce, la sinistra, vale a dire il nord, poiché i Celti si orientano rispetto al sol levante, è il lato misterioso, il lato dell'ombra. La raccolta della *selago* è una presa di possesso di forze misteriose. E per non alterare queste forze, bisogna essere con paramenti sacerdotali (il vestito bianco) e avere un contatto totale con la terra tramite i piedi lavati e nudi. Ma, anche in questo caso, la raccolta della *selago* non è che una parte di un rituale più complesso, poiché vi è offerta di pane e di vino. Si raccoglie ugualmente il *samolus*, una pianta delle paludi, in condizioni precise: « Colui che le raccoglie non deve né guardare dietro di sé, né deporre la pianta in altro luogo se non dove si ripongono le bevande », e soprattutto, egli deve operare « con la mano sinistra » (Plinio, XXIV, 104). Tutto ciò fa parte di un rituale di medicina sacra di cui le piante sembrano essere la principale componente. È bene ricordarsi della Fontana della Salute del dio Diancecht. E Plinio segnala ancora che i druidi utilizzano la verbena per trarne indicazioni sui destini « cantando degli incantesimi » (XXV, 106).

Si ha la tendenza a parlare qui di « magia » vegetale (7). Ma la parola può prestarsi a deplorevoli confusioni. Si sono disprezzati i Galli e presi in giro i druidi per molto meno (8). Orbene, queste « pratiche » vegetali fanno parte di un insieme, e non è possibile isolarle dal loro contesto mitologico, vale a dire, in ultima analisi, dal sistema filosofico dei druidi. Ripetere che i druidi, all'epoca della conquista, erano degenerati, decaduti ormai al rango di semplici stregoni di villaggio, significa da una parte ignorare che la medicina popolare esiste e che spesso fornisce prove della sua validità, malgrado gli ironici disconoscimenti del mondo accademico (9), e, dall'altra, non aver compreso niente del drui-

(7) Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*. In questi autori, la parola « magia » non ha alcuna connotazione peggiorativa.

(8) È il caso di numerosi « scienziati » della fine del XIX secolo, come Alexandre Bertrand, autore de *La Religion des Gaulois*, opera scritta sulla base di conferenze tenute a studenti. Lo sciagurato, impegolato in un razionalismo scientista proprio dell'epoca, spesso caratterizzato da un anticlericalismo della prima ora, evita completamente il soggetto avendo l'aria di saperne più degli altri. La sua opera è in effetti una denuncia indignata della superstizione druidica, ma gli argomenti sviluppati e le conclusioni alle quali perviene sono davvero sbalorditivi. È evidentemente l'opposto di Edouard Schuré e dei suoi discepoli, ma è altrettanto esagerato e privo d'interesse.

(9) È paradossale vedere un numero sempre maggiore di medici patrocinare discreta-

dismo il quale, essendo una *religione sociale*, tocca obbligatoriamente tutti gli aspetti della vita, medicina compresa s'intende, ma è anche *magia* nel significato più nobile del termine.

Non per niente il *nemeton* si trova nel pieno della natura, spesso al centro di una foresta. La relazione del druido con il legno è evidente, il nome dei druidi (*dru-wides*) e il nome del legno (*vidu*) sono collegati. La *conoscenza* e il *legno* sono simbolicamente messi in parallelo: il fatto di scrivere, o piuttosto di *incidere*, degli incantesimi rituali su pezzi di legno fa passare il simbolo nella sfera pratica. Il tasso, il nocciolo, il sorbo e la quercia sono degli alberi druidici, utilizzati dai druidi. Il tasso, i cui frutti sono velenosi, è particolarmente tenuto in considerazione. I druidi e i *fili* d'Irlanda incidono i loro incantesimi su un bastoncino di tasso. Il nome *Eochaid*, che è il nome regale per eccellenza, significa forse « che combatte con il tasso ». I popoli gallici *Eburovici* (Évreux) ed *Eburoni* (Belgio) hanno dei nomi che contengono la parola *eburo*, « tasso ». Per le operazioni magiche, i druidi e i *fili* si servono di legno di nocciolo e di sorbo. La quercia, « rappresentazione visibile della divinità », secondo Massimo di Tiro (*Dissertationes*, VIII, 8) che attribuisce questa credenza ai Celti, è comunque simbolo di scienza e di potenza, ed è il supporto del vischio. Quanto al melo, è più che mai « l'albero della scienza del bene e del male »: è l'albero dell'isola di Avallon o di Emain Ablach, e la mela è il frutto dell'immortalità, della conoscenza e della saggezza. Quando una messaggera dell'Altro Mondo si presenta all'eroe irlandese Brân, figlio di Fébal, gli porge un ramo dicendo: « Ecco, ti porto un ramo del melo di Emain, simile agli altri; dei rami d'argento bianco sono su di ossa, delle sopracciglia di cristallo con dei fiori... » (10). Quando Condla, figlio del re Conn delle Cento Battaglie, è invitato a partire per l'Altro Mondo in compagnia di un'incantevole fanciulla, costei gli lancia una mela. I druidi di Conn, con i loro incantesimi, cacciano la creatura fiabesca, ma Condla ha conservato la mela: « Per un mese, Condla rimase senza prendere né bevanda né cibo. Gli sembrava che niente fosse più degno di essere mangiato, salvo la mela. La mela non si consumava, non importa quanto ne mangiasse, ed essa rimaneva intera » (11). E la

mente alcuni guaritori e magnetizzatori, riconoscendo con ciò l'efficacia di « pratiche » tradizionali che, a rigor di logica, non dovrebbero così essere in contraddizione con la medicina ufficiale, ma completarla.

(10) G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, p. 37.

(11) Trad. Guyonvarc'h, *Les Druides*, p. 158.

magia della mela è tale che quando la fata si presenta una seconda volta, niente può più trattenere Condla, che si precipita nella barca di cristallo che la messaggera conduce (12). Queste mele meravigliose di Emain Ablach, che sono le stesse di Morgana nell'isola di Avallon, « hanno il colore dell'oro levigato e la testa di un bambino di un mese non è più grande di ciascuna delle mele. Hanno il sapore del miele quando le si mangia; non lasciano né ferite sanguinanti né malattie a coloro che ne mangiano; non si consumano per quanto se ne mangi a lungo e sempre. Colui che ha portato via una di queste mele ha compiuto la sua migliore impresa giacché, dopo di ciò, gli ritorna ancora » (13). In ogni caso, le mele di Avallon sono meno pericolose di quelle del Paradiso Terrestre. Non soltanto procurano l'immortalità, ma non sono proibite a coloro che si dimostrano così audaci da andare a coglierle. Bisogna però saperlo fare, ed inoltre sapere come mangiarle. Ciò che, evidentemente, Adamo ed Eva non sapevano.

Queste pratiche vegetali sono interessanti di per se stesse, ma non si spiegano che in rapporto ad un mito fondamentale della tradizione celtica, *il combattimento degli Alberi*. Il mito appare più completo nel celebre *Cad Goddeu*, « Combattimento degli Alberi », poema attribuito al bardo gallese Taliesin, il quale racconta, fra tanti oscuri particolari, come Gwyddyon salva i Bretoni da un disastro trasformandoli in alberi e facendo sì che in tal modo combattano i loro nemici (14). Il tema è ripreso nel racconto irlandese de *La Morte di Cû Chulainn*, in cui si vedono tre terribili streghe, le figlie di Calatin, suscitare « fantasmagoricamente una grande battaglia tra due eserciti, tra magnifici alberi mobili, belle querce fronzute... » (15). Si ritrova lo stesso particolare nel racconto de *La Battaglia di Mag Tured*, in cui due streghe dicono: « Noi incanteremo gli alberi e le pietre, e le zolle di terra, così che diventino una truppa in armi che lotta contro di essi e che li metteranno in fuga con

(12) Un racconto medievale della Bretagna armoricana, con tendenze agiografiche, racconta una storia analoga, ma la mela è sostituita dal velo della fata. Cfr. J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 30-32.

(13) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 152.

(14) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 74-81.

(15) Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII, pp. 512-513 (tr. it. in *Saghe e leggende celtiche* cit. N.d.C.).

orrore e tormento » (16). Si comprende allora a quale tradizione Shakespeare abbia attinto quando scrisse l'episodio delle streghe e della *foresta che cammina* del suo *Macbeth*.

Il mito è stato anche storicizzato e recuperato da Tito Livio nella sua *Storia di Roma*, ma in una forma evidentemente razionalizzata. Il console Postumio, con venticinquemila soldati, si inoltra in una foresta della Gallia Cisalpina, in territorio gallico nemico: « Siccome i Galli si trovavano all'estremo limite della foresta ed attorno ad essa, non appena l'esercito romano vi fu entrato, essi spinsero gli alberi più lontani, che avevano tagliato alla base. I primi caddero sui più vicini, e questi ultimi erano essi stessi così instabili e così facilmente rovesciabili, che tutto fu schiacciato nella loro caduta confusa, uomini, cavalli e armi. Dieci uomini appena poterono scamparne » (Tito Livio, XXIII, 24). La foresta in questione è chiamata *Litana* da Tito Livio. Orbene, Litana o Litava sono i nomi dell'*Armorica* (Llydaw) presso i Galli, ma più frequentemente essi indicano simbolicamente l'Altro Mondo. Siamo in pieno mito vegetale (17).

Ma il *Cad Goddeu* di Taliesin, testo verosimilmente composto di due o tre poemi differenti e anteriori alla redazione definitiva, contiene un preciso riferimento ad un'altra forma di pratica vegetale:

« Quando alla vita emersi,
il mio creatore mi formò
con il frutto dei frutti...
con la malvarosa e i fiori della collina,
con i fiori degli alberi e dei cespugli...
con i fiori dell'ortica...
Sono stato segnato da Math...
Sono stato segnato da Gwyddyon...
dai saggi figli di Math » (18).

Questi particolari non hanno niente a che vedere con il soggetto principale, se non il riferimento al mondo vegetale, e sono comprensibi-

(16) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 74.

(17) J. Markale, *Les Celtes*, pp. 65-90, capitolo su « Rome et l'Épopée celtique ». Questo testo è stato scritto nel 1958 e pubblicato una prima volta nel 1960 nella rivista *Cahiers du Sud*, n. 355.

(18) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 42-79.

li solo grazie alla quarta parte del *Mabinogi* gallese. Arianrod, figlia di Dôn, non avendo voluto riconoscere il figlio che essa ha avuto in modo misterioso, in effetti incestuoso, e avendolo colpito con una maledizione (« non aver mai una donna della razza che popola questa terra in questo momento »), suo fratello Gwyddyon, che alleva il bambino, va a trovare suo zio, il re-mago Math. Costui dice: « Cerchiamo tutti e due, per mezzo della nostra magia e dei nostri incantesimi, di fargli uscire una donna dai fiori » (19). Detto, fatto. « Essi riunirono allora i fiori della quercia, quelli della ginestra e della regina-dei-prati, e, con i loro incantesimi, ne formarono la pulzella più bella e più perfetta del mondo » (19). Così nacque Blodeuwedd, la « fanciulla-fiore », il cui destino sarà tragico: per punirla del suo adulterio e del suo crimine, Gwyddyon la trasformerà in gufo (20). È vero che Gwyddyon non era al suo primo tentativo. Un altro poema di Taliesin afferma in effetti:

> « L'uomo più abile di cui abbia inteso parlare,
> fu Gwyddyon, figlio di Dôn, dalle forze terribili,
> che trasse per magia una donna dai fiori...
> Dal suolo della corte,
> con delle catene curve e intrecciate,
> formò dei destrieri
> e delle ottime selle » (21).

Anche in questo caso, la spiegazione si trova nel quarto ciclo del *Mabinogi*. Volendo impadronirsi dei maiali di Pryderi, che sono gli equivalenti dei porci di Mananann, Gwyddyon si propone di scambiarli donando a Pryderi dei sontuosi regali. Egli non si imbarazza né si fa scrupoli: « Fece allora ricorso ai suoi artifici e cominciò a mostrare la sua potenza magica. Fece apparire dodici stalloni, dodici cani da caccia neri... dodici scudi dorati. Questi scudi erano dei funghi che egli aveva trasformato » (22). Non si può non pensare al Mago Merlino, soprattutto negli episodi che raccontano come egli volle sedurre la giovane Viviana, facendo apparire degli edifici, dei meravigliosi frutteti, degli esseri umani, che in realtà non sono altro che dei ciuffi di erbe e di ramaglia.

(19) J. Loth, *Mabinogion*, p. 73.
(20) J. Markale, *La Femme celte*, pp. 207-247, capitolo su « La révolte de la Fille-Fleur ».
(21) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 90-91.
(22) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 62-63.

Si tratterebbe dunque di magia. O, dopo tutto, di ipnotismo. Ma ciò, lo ripetiamo, fa riferimento ad un mito fondamentale di cui si ritrovano le tracce nell'insieme del mondo celtico, nella Gallia Cisalpina, vale a dire nell'Italia del Nord, in Gran Bretagna e in Irlanda. E non parliamo dei racconti popolari che ripetono versioni alterate del tema. La « fabbricazione » di Blodeuwedd, il « combattimento degli Alberi », la medicina vegetale druidica, la cura che i druidi dedicano alla raccolta di determinate piante, il rapporto certo tra il « legno » e la « conoscenza », la familiarità del druidismo con la natura vegetale, la « magia » vegetale, tutto ciò non può essere il risultato d'imbecilli superstizioni. Bisogna pure che alla base vi fosse qualche cosa.

Il filosofo Rudolf Steiner scriveva nel 1918: « All'epoca di Atlantide, le piante non erano soltanto coltivate per essere utilizzate come nutrimento, ma anche al fine di utilizzare l'energia in esse assopita, per i trasporti e per l'industria. Così gli Atlantidi possedevano delle installazioni che trasformavano l'energia nucleare racchiusa nelle sementi vegetali in energia tecnicamente utilizzabile. È così che venivano sollevati a modesta altezza i veicoli volanti degli Atlantidi » (23). Passiamo sopra il delirio. Steiner aveva la reputazione di un visionario, e ciò non scusa tutto. È farsi beffe del mondo affermare che gli Atlantidi, la cui esistenza non è mai stata provata realmente, abbiano avuto delle macchine volanti, e ciò 80.000 anni prima della nostra èra. Steiner, indubbiamente, si trovava, in questa favolosa Atlantide, forse come giornalista. Peccato che non ne abbia riportato delle fotografie a colori! È ben vero che egli credeva nella reincarnazione. Notiamo comunque che Platone, che è il primo autore in ordine di tempo ad aver parlato di Atlantide, colloca questa civiltà 9.000 anni prima di Solone, vale a dire 11.500 anni prima di Rudolf Steiner. Ma, al di là di questa fantascienza per deboli di mente, il testo di Steiner ci obbliga a riflettere.

Notiamo prima di tutto che non era corrente, nel 1918, parlare di energia nucleare. In secondo luogo, bisogna segnalare che Rudolf Steiner, completamente impregnato di Goethe, soprattutto del Goethe filosofo che i francesi non conoscevano quasi, si è a lungo interessato ai problemi dei vegetali, e dell'agricoltura in particolare. Ha pubblicato, nel 1897, un trattato su la *Metamorfosi delle piante* (24), e, molto più tardi,

(23) R. Steiner, *Unsere atlantischen Vorfahren*, Berlin, 1918, p. 14.
(24) Tr. francese: Éditions Triades, Paris.

una sorta di « corso per agricoltori »: *Fondamenti del metodo biodinamico* (25). Orbene, la « biodinamica » è un metodo di coltura che, senza che vi sia alcun apporto di concimi, di ammendanti o di insetticidi, sostiene di rivivificare il suolo e di migliorare le specie vegetali a ciclo chiuso: vale a dire utilizzando l'energia contenuta nelle piante stesse; il problema consiste nel sapere come non perdere questa energia e come farla emergere al momento opportuno. Numerose ricerche *pratiche* sono state da allora effettuate, in Svizzera, in Germania, in Belgio e in Francia, e sembra che abbiano dato dei risultati positivi (26).

Il principio della « biodinamica » non è recente. L'Alchimia tradizionale non si è soltanto interessata al regno minerale: si occupa anche di una *pietra vegetale* parallela alla pietra minerale. E per fabbricare questa pietra vegetale, è necessario concentrare l'energia vitale delle piante, di liberarla dalla ganga che le impedisce di essere attiva, in una parola di *togliere gli incantesimi* malefici che sembrano pesare sulla vegetazione come sul regno animale. Il fine è di liberare l'energia contenuta nel vegetale, e che è addormentata, dunque invisibile e insospettabile di primo acchito. È quanto è stato fatto nel regno minerale per l'energia nucleare, ma è forse più difficile affrontare la materia vivente. Ma non si tratta di un'utopia. E neppure si tratta di un sogno. Si tratta di quotidiane esperienze di laboratorio nella maggior parte dei paesi detti sviluppati. Non vi è in ciò niente di anti-scientifico. Rudolf Steiner — è incontestabile — ha avuto coscienza di tutto ciò.

E se riprendiamo l'esempio celtico, possiamo arrivare a curiose conclusioni. Gli alberi che camminano e che combattono non sono forse la rappresentazione simbolica, immaginifica, dell'utilizzazione dell'energia vitale? La nascita di Blodeuwedd, fabbricata a partire dalle piante, non è forse la rappresentazione dell'utilizzo di un'energia contenuta nel vegetale, capace, una volta scaturita, di dare la vita ad un altro essere? Dopo tutto, noi siamo ciò che mangiamo, e viviamo solo in quanto traiamo dal mondo vegetale (e dal mondo animale) le sue forze vitali attraverso l'ingestione e la digestione. Perché non potrebbero esserci dei metodi diversi dal fenomeno della digestione?

Il problema è posto. La risposta potrebbe forse spiegarci alcune miracolose guarigioni, alcuni fenomeni classificati come sovrannaturali

(25) Tr. francese: Èditions Anthroposophiques Romandes, Genève.

(26) Associazione Olivier de Serres, Issigeac (Dordogne).

o magici. La tradizione alchemica sostiene che la Pietra Filosofale, che solo in modo secondario, contrariamente all'opinione corrente, serve a fabbricare dell'oro, è una panacea universale. Orbene, questa panacea universale esiste nella tradizione druidica; secondo la testimonianza dello stesso Plinio il Vecchio, è il vischio.

Plinio dice in effetti: « I Galli credono che il vischio, assunto come bevanda, dia la fecondità agli animali sterili e costituisca un rimedio contro tutti i veleni » (XVI, 249). Non conosciamo il nome gallico del vischio, ma in irlandese la parola è *uile-iceadh*, vale a dire, letteralmente, « guarisce tutto », « panacea », e la parola gallese *oll-iach*, che è molto affine, ha esattamente lo stesso significato. Il termine bretone-armoricano è *uhelvarr* (alto ramo), ma nel XVIII secolo, nel dialetto della regione del Vannes, si utilizzava la perifrasi *deur derhue*, vale a dire « acqua di quercia », appellativo che induce ad alcuni commenti.

Il vischio è in effetti un vegetale straordinario. È un parassita. È, in qualche modo, una pianta-vampiro che si nutre del sangue degli altri. In verità, sopravvive succhiando la linfa dell'albero: è realmente un'« acqua di quercia ». Per di più, sappiamo che il vischio è una delle più antiche piante del nostro pianeta, forse una delle prime ad aver fatto la sua comparsa, e, in ogni caso, che è una superstite di una lontana epoca in cui le condizioni di vita non erano simili alle nostre. Bisognerebbe concluderne che il vischio *è sopravvissuto* a differenti fasi dell'evoluzione e che si è adattato alle nuove circostanze: si trattava di una questione di vita o di morte. Non potendo attingere la sua energia vitale dalla terra, come le altre piante, si è fissato su dei vegetali di cui fa sua l'energia vitale. In questo senso, il vischio libera l'energia della quercia (o di ogni altro albero) e la utilizza. Non è forse questo il migliore esempio che ci sia per illustrare la teoria dell'energia vegetale?

Queste osservazioni non tendono ad affermare che i druidi possedessero il segreto per liberare l'energia vitale dei vegetali e se ne servissero per far funzionare delle macchine. Se fosse stato così, la cosa si sarebbe saputa, dal momento che i Celti non sono così lontani da noi, e i Romani, assai pragmatici e sempre pronti a far proprie le invenzioni altrui, non si sarebbero certo fatti sfuggire la possibilità di trarne profitto. Ma è del tutto verosimile, ed anche probabile, che i druidi conoscessero questo principio dell'energia vitale e che lo applicassero a certe piante, tra cui il vischio, per degli scopi terapeutici — o anche magici. Quanto poi a sapere quali metodi essi impiegassero, questa è tutt'altra cosa. Noi ignoriamo tutto. Ma ciò che è interessante nel quadro di uno studio glo-

bale del druidismo, è vedere che un mito come quello della dinamica vegetale (combattimento degli Alberi, nascita vegetale, medicina vegetale universale) esisteva nella tradizione celtica. Giacché un mito, quale che sia, sottintende una realtà, anche se in apparenza la più irrazionale.

Tutto ciò per affermare l'importanza del rituale del vischio. La quercia rappresenta la forza divina, l'energia cosmica, anche quando è sostituita simbolicamente da un altro albero; il vischio, *acqua di quercia*, è l'essenza stessa della divinità. La cura con cui si raccoglie il vischio, e ciò che se ne fa in seguito, questa specie di « pozione magica », indica una costante ricerca, da parte dei druidi, di un contatto con le potenze superiori, contatto che si traduce in un'assimilazione, un'autentica digestione di queste potenze. Si tratta proprio d'integrare il divino nell'umano, e, in definitiva, d'incarnare il dio.

3 - I QUATTRO ELEMENTI

Come tutti gli altri popoli, i Celti hanno speculato sul valore e sull'identità degli elementi tradizionali in quanto energia manifestata. La Terra, l'Aria, l'Acqua e il Fuoco sono stati concepiti come dei « passaggi » grazie ai quali l'energia si trasforma e si rigenera. È quanto emerge da certi incantesimi, e più in particolare dai poemi del bardo gallese Taliesin, o comunque a lui attribuiti, e nei quali compare il tema delle metamorfosi. « Ho rivestito una moltitudine di aspetti prima di assumere la mia forma definitiva » (27), dice il poeta. Queste metamorfosi sono spesso state interpretate come la prova che i Celti credevano nelle reincarnazioni successive. Ma niente, assolutamente niente, se si escludono alcuni ben individuati casi individuali, e prettamente simbolici, porta a confermare questa tesi. La metempsicosi, quali che ne siano le sfumature, è totalmente sconosciuta ai Celti. Le metamorfosi testimoniano soltanto della presa di coscienza che l'essere appartiene a tutti i regni, e dunque a tutti gli elementi, e che non è separabile dal Cosmo. Senza il Cosmo, l'essere non si spiega, ma, inversamente, senza l'essere, non si spiega neppure il Cosmo poiché non c'è nessuno per porre la questione.

(27) Taliesin. J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, p. 74.

La Terra e l'Aria

La Terra, in quanto elemento primordiale, non sembra che abbia avuto un'importanza eccezionale nel pensiero druidico. Nella mitologia celtica, non vi è, per l'esattezza, una dèa-terra. Tailtiu, la madre che dà nutrimento al dio Lug, non è una divinità tellurica come la Demetra greca, e le dèe materne rappresentano molto più la comunità umana, l'Irlanda in particolare, che non il suolo su cui questa comunità si è insediata. Il concetto di dèa-terra appartiene non ai Celti, ma alle popolazioni megalitiche che li hanno preceduti. D'altronde, in gaelico, la parola *talamh*, « terra » (affine al latino *tellus*), è di genere maschile. Ciò si capisce facilmente se si considera che tutte le società celtiche in principio sono pastorali, e non agrarie. La società si sposta, e dunque poco importa la terra. Ma ciò non impedisce affatto che i rituali facciano riferimento ai rapporti dell'uomo con la terra.

In effetti, bisogna proprio che l'essere umano viva sulla terra e che sia con essa in accordo per il tramite di una sorta di contratto. Ciò che esprime meglio questa idea, è il rito della Pietra di Fâl, questa pietra *fallica*, dunque maschile, che si trovava a Tara, e che gridava quando un re, o un futuro re, vi si sedeva sopra. Se ne ha un evidente ricordo nel « Seggio Pericoloso » della leggenda del Graal. La pietra che grida è allora il segno che la Terra accetta un individuo come re, vale a dire come intermediario privilegiato tra sé e la società che vi si stabilisce temporaneamente, nella misura in cui ogni regno celtico dipende dalla capacità del re e dalla lungimiranza del suo sguardo. È una nozione molto difficile per noi da comprendere, per noi che siamo abituati ad una concezione assai diversa di Stato-nazione e costantemente messi a confronto con la « patria » e con la « terra degli antenati ». Non vi è legame diretto tra la Terra e il popolo o la tribù: il mediatore è il re, la cui legittimità deve essere riconosciuta ad un tempo dal gruppo sociale (elezione e approvazione sacerdotale) e dalla Terra di cui si fa occupante con un contratto. Non vi è possesso della Terra che rimanga sempre universale.

Questa è la ragione per cui è nelle cerimonie funebri che la Terra appare come elemento primordiale, e, ad un tempo, ultimo. È costume lavare il cadavere in un corso d'acqua. Poi si svolge la cerimonia stessa. Cesare parla di incinerazione, ma noi sappiamo che era ugualmente praticata l'inumazione. Disgraziatamente è impossibile precisare se una di queste pratiche fosse riservata ad una classe piuttosto che ad un'altra. Incinerazione e inumazione sono esistite congiuntamente, senza che sia

possibile trarre alcuna conclusione da questo fatto. Ma, ad ogni modo, il defunto era restituito alla Terra. Talvolta, come del resto in molte delle antiche civiltà, « tutto ciò che il morto aveva amato viene gettato nel rogo, anche gli animali, e, fino a non molto tempo fa, gli schiavi e i clienti che erano stati cari al defunto erano bruciati con lui » (Cesare, VI, 19). Questa usanza non è certamente specifica dei Celti.

Una volta compiuta l'inumazione, si erigeva una colonna funebre, e si incideva nella pietra una formula. Allora un poeta cantava o salmodiava la lamentazione funebre. Possediamo eccellenti esempi di lamentazioni, tanto nell'epopea irlandese (in particolare la lamentazione per Ferdéad, fatta da Cû Chulainn nella *Tain Bô Cualnge*) quanto nella poesia gallese (28). Dopo di ciò veniva pronunciato l'elogio del defunto, certamente da un druido, e indubbiamente in forma poetica. Anche di ciò abbiamo degli esempi, come i poemi del bardo gallese Taliesin che sono considerati autentici:

« Uryen della pianura coltivata,
il più generoso degli uomini del battesimo,
abbondanza tu hai donato
agli uomini del mondo...
Ah! fino a che si indebolisca di vecchiaia,
verso la dura angoscia del trapasso,
mai non avrei gioia
se non celebrassi Uryen... » (29).

Dopo di ciò, avevano luogo i « giochi funebri » propriamente detti, che potevano essere sia dei combattimenti simulati, sia dei duelli al modo del torneo medievale, sia una sorta di rappresentazioni drammatiche, sia dei banchetti che degeneravano in grandi bevute. Il significato essenziale di questi funerali era quello di accompagnare il defunto, non alla sua ultima dimora, ma al punto simbolico in cui, affidato alla Terra, poteva intraprendere il suo viaggio nell'Altro Mondo.

Erano inoltre praticati altri riti che mettevano in gioco la terra. La leggenda agiografica di San Patrizio mette in evidenza un culto sangui-

(28) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 29-30 e 48-57.

(29) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, p. 100. Si tratta di Uryen Rheged, capo dei Bretoni del Nord nel XV secolo della nostra èra. Questo personaggio storico è divenuto un eroe leggendario, come suo figlio, Owein, l'Yvain di Chrétien de Troyes.

nario rivolto all'orribile idolo di Crom Cruaich, in Irlanda (30). Tutte le descrizioni concordano: si tratta di un *cromlech*, di un cerchio di pietre che data all'epoca megalitica. Non sembra dunque che si tratti di un elemento del culto druidico, quanto piuttosto di una sopravvivenza di credenze e di costumi anteriori, più o meno tollerati dal druidismo.

Molto differenti sono le pratiche messe in atto dai druidi sulla Terra. Si tratta non tanto di adorare un'entità divina tellurica, o di propiziarsela, ma di controllare la Terra e di metterla al servizio della volontà umana. Così, ciò che viene chiamata la « siepe del druido » impediva a chiunque di superare un certo limite, di penetrare all'interno di un cerchio o di uscirne. Abbiamo degli esempi di questo genere, in particolare nella *Tain Bô Cualnge*, quando Cû Chulainn colloca un ramo biforcuto a quattro punte su un guado, e include degli *ogam* nella pietra. L'esercito nemico non può superare il guado che è servito da teatro per questa operazione magica. Ciò fa pensare al « castello invisibile » o alla pietra (tutto dipende dalle versioni della leggenda) in cui Merlino è rinchiuso da Viviana. Accade anche che i druidi possano sostenere di sconvolgere e trasformare il paesaggio, scavare la terra o spianare delle colline. Prima della battaglia di Mag Tured, uno degli stregoni di Lug, chiamato Mathgen (: nato dall'orso), « dice che con la sua forza avrebbe gettato le montagne di Irlanda sui Fomori e che le loro vette rotoleranno a terra. Egli dice che le prime dodici montagne della terra d'Irlanda sarebbero agli ordini dei Tuatha Dé Danann, che si sarebbero battute per essi » (31). Vi è qui qualcosa di identico al Combattimento degli Alberi: una liberazione dell'energia contenuta nel minerale e la sua utilizzazione per delle finalità guerriere. Nel racconto del *Corteggiamento d'Etaine*, Oengus, che deve ottenere la giovane Etaine per suo padre adottivo Mider-Mananann, è sottoposto a degli obblighi da parte del padre di Etaine. Con l'aiuto del Dagda e dei Tuatha Dé Danann, dissoda dodici pianure in una sola notte, e scava dodici corsi d'acqua ugualmente in una notte. Più tardi, per riprendere Etaine al re Eochaid, Mider è obbligato, magicamente, a portar via tutte le pietre di Meath e a costruire una diga su delle paludi.

Il secondo elemento, l'Aria, è la sfera misteriosa e fluttuante in cui soltanto gli esseri divini e fiabeschi possono muoversi. È questa la ragio-

(30) Cfr. J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 140-143.
(31) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 68.

ne per cui gli dèi, soprattutto le dèe, appaiono spesso sotto forma di cornacchie o di cigni. Per l'esattezza, le famose « druidesse » dell'isola di Sein, che, secondo Pomponio Mela, avevano il potere di assumere una forma animale, erano del pari ritenute capaci di « placare i venti con i loro incantesimi » (III, 6). I druidi, dunque, affermano di governare i venti e di servirsene per scopi ben precisi.

I racconti epici parlano spesso di « vento druidico ». Quando i Figli di Milé, essendo sbarcati una prima volta in Irlanda, fanno ritorno sui loro navigli, per mettersi al sicuro, i druidi dei Tuatha Dé Danann « intonarono degli incantesimi a loro indirizzati, cosicché essi furono trascinati lontano dall'Irlanda » (32). Quando Fuamnach, la prima sposa di Mider, volle liberarsi della nuova donna, Etaine, che ha già trasformato in una pozzanghera, poi in insetto, essa fa « soffiare un vento di aggressione e di druidismo » (33) che trascina l'insetto lontano. E accade anche che il vento druidico semini la confusione in una schiera di guerrieri, i quali non si riconoscono più e si uccidono l'un l'altro. È questo il caso del racconto dell'*Assedio di Druim Damhgaire*, in cui la magia operativa del druido Mog Ruith fa meraviglie (34). D'altronde Mog Ruith lo spiega lui stesso: « Il mio dio mi ha promesso che io li trasformerò in pietre quando li avrò alla mia portata, solo che io riesca a soffiare su di essi. Invierà loro un soffio druidico, e li trasformerà in pietre » (35).

Le Acque

Il terzo elemento, l'Acqua, sembra avere una considerevole importanza nelle pratiche druidiche. Simbolicamente, l'acqua della sorgente è una sorta di dono delle potenze invisibili che regnano nel cuore della terra. L'acqua è fecondante. I ruscelli, i corsi d'acqua, i fiumi hanno lo stesso carattere sacro, perché senza di essi ogni vita sarebbe impossibile. Numerosi santuari si trovavano alle sorgenti dei corsi d'acqua, in particolare la Senna, dove sono stati ritrovati numerosi ex-voto. Ma ve ne erano molti altri, e tutte le sorgenti, tutte le fontane dovevano essere dei

(32) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 16.
(33) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 245.
(34) *Revue celtique*, XLIII, p. 28.
(35) *Revue celtique*, XLIII, p. 114.

loci consecrati. La Fontana di Barenton lo testimonia. Ugualmente quella dell'antica città di Glanum, a Saint-Rémy de Provence, che porta il segno dei Galli, dei Greci e dei Romani. Il nome di Glanum fa riferimento ad una radice che significa « purezza »: era dunque una sorgente purificante, una sorgente di salute, analoga a quella del dio Diancecht.

Giacché l'acqua è guaritrice, non soltanto quando contiene delle piante, come nella Fontana della Salute, ma perché essa lava, perché elimina le impurità. Beninteso, in questo caso, il piano fisico e il piano spirituale non sono separati. L'acqua che purifica il corpo purifica l'anima e inversamente. L'idea è largamente diffusa, e il battesimo cristiano ne rappresenta soltanto una delle numerose illustrazioni. Le sorgenti termali, prima di essere recuperate dalla medicina profana, erano reputate, anch'esse, agire su entrambi i piani. Ma tutto ciò non avveniva senza riti specifici, gesti, deambulazioni e invocazioni. È quanto si ritrova in tutte le usanze popolari che riguardano le fontane guaritrici o le acque di un fiume purificante. E se non abbiamo ritrovato alcun antico rituale gallico o celtico, siamo comunque in diritto d'immaginare che le pratiche attuali non devono essere tanto diverse da quelle dei nostri lontani antenati.

D'altronde, se ci si interroga sul calderone di Brân Vendigeit e sulla vasca in cui Peredur vede gettare i cadaveri che rinascono, è possibile fare delle curiose constatazioni. È in stretta relazione con il rito barbaro descritto dallo scoliaste di Lucano a proposito di Teutatès, e cioè immergere la testa di un uomo in un calderone fino a che egli non abbia a soffocare. Non è forse questo un rito dell'acqua? Si hanno dei racconti leggendari che parlano di morte sacrificale del re, annegando quest'ultimo in una vasca. Non è possibile trascurare indicazioni di questo genere.

Compiere un rituale al di sopra dell'acqua, attorno all'acqua, nell'acqua, oppure incantare l'acqua, significa controllare l'energia misteriosa contenuta nell'elemento liquido e metterla al servizio della volontà dell'operatore. Si tratta forse di magia, ma è soprattutto una presa di coscienza del fatto che nella natura vi sono delle forze invisibili che è sufficiente liberare e utilizzare secondo certi metodi per pervenire a dei risultati positivi. Ma chi dice positivo, dice anche negativo. In molti racconti irlandesi, i druidi incantano le acque di questo o quel lago, di questo o quel fiume, al fine che esse scompaiano e non possano più servire ai nemici. Prima della battaglia di Mag Tured, il coppiere dei Tuatha Dé Danann dichiara a Lug che egli farà scomparire i laghi d'Irlanda agli oc-

chi dei Fomori in modo che essi non vi trovino acqua, « quale che sia la sete che li afferrerà » (36).

Sembra esservi, del resto, un rituale speciale per *assetare il re nemico.* Nella prima Battaglia di Mag Tured, il re dei Fir Bolg, Eochaid, comincia ad essere assetato nel momento in cui la battaglia volge al peggio, ed è senza dubbio il risultato della potenza druidica dei Tuatha Dé Danann. In un curioso racconto irlandese, la *Morte di Muirchertach*, l'eroina, Sin, per vendicarsi del re, lo attira nelle sue trappole magiche, e finisce per assetarlo completamente, e il re si annega in una vasca. Nel racconto della *Distruzione del Palazzo di Da Derga*, il re Conairé è attaccato dai « pirati ». Il combattimento è furioso, ma gli stregoni che sono con i pirati lanciano un incantesimo su Conairé, « una sete inestinguibile ». Il re ha un bel domandare dell'acqua, non ve n'è. Egli invia l'eroe Mac Cecht a cercarne. Ma Mac Cecht può percorrere quanto vuole tutta l'Irlanda, non troverà acqua: tutti i laghi e tutti i corsi d'acqua sono stati prosciugati. Soltanto un piccolo lago contiene ancora dell'acqua e Mac Cecht vi riempie una coppa prima di ritornare in fretta da Conairé. Ma è troppo tardi. Conairé è morto: « La sua grande sete lo oppresse e perì consumato da una febbre, giacché non aveva avuto da bere ». Per evitare che i nemici s'impadronissero della potenza del re, Mac Cecht taglia la testa di quest'ultimo, ma prima gli versa il contenuto della coppa sul viso. Allora la testa di Conairé si mette a parlare: « Brav'uomo, Mac Cecht, uomo eccellente... Egli dà una bevanda, egli salva un re... Buona cosa sarebbe per il famoso Mac Cecht se io fossi in vita, brav'uomo! » (37). In proposito, non possiamo non pensare al personaggio di Pantagruel che lancia del sale sui suoi nemici per rovinarli. Ma, siccome ogni cosa ha il suo contrario, non si può disconoscere l'esistenza di numerose leggende riguardanti dei santi cristiani che facevano zampillare delle sorgenti colpendo il suolo con il loro bastone.

Si noterà che tutto ciò appartiene alla sfera dell'acqua dolce. Non si tratta di pratiche cultuali concernenti il mare, come se questo fosse sconosciuto, in particolare dagli Irlandesi. Si è molto lontani da cerimonie del genere « benedizioni del mare », praticate dal clero cristiano, soprattutto in Bretagna. Tuttavia, esiste almeno la traccia di un rituale di scongiuro del mare. Strabone racconta che i Cimbri, vale a dire, in effetti, i Celti, « minacciano e respingono con le loro armi il flusso della ma-

(36) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 53.

(37) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 182-184.

rea che sale » (VIII, 2). Il rituale è confermato da Aristotele che, nella sua *Etica Eudemea* (III, 1) si fa beffe dei poveri Celti « che prendono le loro armi per marciare contro i flutti ». Con ogni evidenza, si tratta di una cerimonia propiziatoria che i Greci non hanno compreso e che attribuiscono alla ingenuità barbara.

Troviamo qui tuttavia una cosa che non è senza importanza e che pone un nuovo problema. Come accade che il mare non sia più presente nella mitologia e nella liturgia dei Celti? Abbiamo detto che i Celti, contrariamente all'opinione acquisita (sono i Celti attuali che sono divenuti, per necessità, dei marinai, e non ancora completamente), sono prima di tutto abitanti della terraferma. Le loro ondate di invasione in Europa occidentale si sono sviluppate secondo direttive terrestri. Essi vengono tutti dall'Europa centrale. Certo, hanno attraversato la Manica e il Mare d'Irlanda, ma questo è tutto. Non si possono affatto prendere alla lettera i numerosi racconti di navigazione attraverso delle isole meravigliose: si tratta di illustrazioni del tema della cerca nelle quali l'errare viene rafforzato dalla nozione dell'immensità e dei paesi sconosciuti. I nemici vengono sempre dal mare, per primi i Fomori. L'isola di Avallon, l'isola di Emain Ablach sono da qualche parte nell'oceano, *ma è l'Altro Mondo.* Ecco perché si ritiene che Mananann risieda al di là del mare, nell'isola di Man, o altrove. La sola leggenda celtica in cui il mare svolge un ruolo primordiale è la storia della Città di Is. Vi si racconta della maledizione lanciata su una città a causa dello sbaglio commesso dalla principessa di questa città: il paese, che è più in basso del mare, è allora invaso dai flutti. La leggenda è conosciuta nel Galles e riguarda la baia di Cardigan, ma, curiosamente, non è il mare che inghiotte tutto, quanto piuttosto l'acqua di una fontana, a seguito della negligenza della guardiana di questa fontana. Analogamente in Irlanda, dove a causa della mancanza di una donna, un pozzo magico trabocca e forma il Lago Neagh (38). Uno strano racconto dell'Alta Bretagna, localizzato a Combourg, sostiene che vi sia una pietra bianca in fondo alla Fontana di Margatte e che tale pietra impedisce alla fontana di dilagare (39). Se

(38) Mi sono diffuso a lungo sul tema della Città d'Is nel capitolo « La Ville Engloutie ou le Mythe celtique de l'origine » in *Les Celtes*, pp. 19-43, e nel capitolo su « La Princesse engloutie » de *La Femme Celte*, pp. 61-69. Cfr., ugualmente, « L'inondation du Lough Neagh », in *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 39-43, e « La Saga de Gradlon le Grand » in *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 60-108.

(39) J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, Rennes, 1977, pp. 48-50.

qualche imprudente avesse tratto fuori la pietra, tutto il paese sarebbe stato inondato. Sicuramente, tutto ciò testimonia della paura dell'alluvione (40).

Si tratta certo del ricordo di lontane catastrofi, senza dubbio quelle di cui parla Ammiano Marcellino a proposito degli « insulari stranieri venuti di là dai mari » che avrebbero contribuito al popolamento della Gallia. In effetti, per Marcellino, la Gallia è una sorta di guazzabuglio che designa l'insieme dei paesi celtici. Ma allora, come conciliare questa informazione — che Ammiano Marcellino riferisce rifacendosi a Timagene — con il fatto che i Celti sono incontestabilmente venuti dall'Europa centrale?

Una prima risposta è che, essendo i Celti poco numerosi, esiste nei paesi celtici una forte percentuale, per non dire una maggioranza, di autoctoni prima sottomessi, poi assimilati. Una seconda risposta pone in effetti un nuovo problema, quello dei Veneti.

Ecco come Cesare descrive i Veneti: « Questo popolo è di gran lunga il più potente di questa costa marittima. È quello che possiede il maggior numero di navi, e la sua flotta sviluppa il commercio con l'isola di Bretagna. È superiore agli altri per la sua scienza e per la sua esperienza della navigazione. Infine, siccome il mare è violento e batte liberamente una costa sulla quale vi sono soltanto alcuni porti, che essi controllano, quasi tutti coloro che navigano abitualmente in queste acque sono loro tributari » (II, 8). È tutto molto preciso. Questi Veneti che occupano la costa sud dell'Armorica, pressappoco tra la Vilaine e l'Odet, sono i padroni della navigazione nell'Atlantico, ma anche nella Manica, poiché sviluppano linee commerciali con l'isola di Bretagna. Ecco, in ogni caso, contraddetta l'affermazione che i Celti siano abitanti della terraferma. Oppure, bisogna arguirne che i popoli celti erano felicissimi che i Veneti si occupassero della navigazione in loro vece. E in questo caso, ciò proverebbe che i Veneti non erano dei Celti, ma delle popolazioni allogene celtizzate.

Quel che complica i dati del problema, è che si hanno dei Veneti altrove, e che sono, guarda la combinazione, abili navigatori: sono i Veneti dell'Adriatico, altrimenti chiamati Veneziani. Al loro riguardo, lo storico greco Polibio dice: « Questa antica nazione non si distingue

(40) Non bisogna dimenticare che in lingua bretone, la parola *mor*, « mare », è di genere maschile [mentre in francese *mer* è di genere femminile - N.d.C.]. In effetti, non è il Mare, ma il vecchio Oceano, terribile maschio contro il quale si deve lottare sempre.

molto dalle altre popolazioni galliche per le usanze e i costumi, ma parla una lingua differente » (II, 17). Ma Strabone è più affermativo: « Sarei molto portato a credere che i Veneti dell'Adriatico siano una colonia dei Veneti dell'oceano » (IV, 4). Per di più, non si può non accostare il nome dei *Veneti* con quello del nord-ovest del Galles, *Venedotia*, divenuto Gwynedd in gallese. Come per combinazione, sono dei Bretoni venuti per la maggior parte dal nord del Galles che sono emigrati nel VI e VII secolo, verso l'antico paese dei Veneti, formandovi il Browaroc'h, altrimenti detto Vannetais (Vannes). Orbene, il Gwynedd è stato un forte regno, in permanente contatto con l'Irlanda, e che ha subìto, almeno così sembra, un'influenza gaelica che certi racconti mitologici gallesi tenderebbero a provare, ciò che d'altronde non esclude un'influenza gallese di Gwynedd sugli Irlandesi. E in questo caso, cosa pensare degli strani rapporti di collaborazione guerriera dei *Fiana* di Irlanda, il cui re è Finn?

Il nome di Finn e quello dei *Fiana* hanno in effetti la stessa radice di Gwynedd, *Venedotia, Veneti.* Il nome dei *Veneti*, che ha dato l'italiano *Venezia*, il francese *Vannes* (e Vénètes, Veneti, per ricostruzione) e il bretone-armoricano *Gwened*, proviene in effetti da un antico celtico *vindo* che ha il significato di « bianco, bello, biondo, sacro, di buona razza ». È noto che il bianco è il colore sacerdotale riservato ai druidi, in quanto personaggi « sacri ».

Ma chi sono questi Veneti, e da dove vengono?

La domanda è posta. È impossibile rispondervi. Ma ci si può abbandonare ad una ipotesi, e ciò con tutte le possibili riserve.

Il punto di partenza è l'Atlantide di cui parla Platone nel *Crizia* e nei frammenti del *Timeo* che hanno potuto essere conservati. L'Atlantide sarebbe stata un'isola situata al di là delle Colonne d'Ercole, popolata da abitanti pervenuti ad un alto livello di civiltà, ma di carattere essenzialmente marittimo, e che veneravano soprattutto una divinità assimilata a Poseidone. A seguito di una catastrofe, nel momento in cui gli Atlantidi si preparavano a conquistare il bacino mediterraneo, 9.500 anni prima della nostra èra, l'isola sarebbe scomparsa « in una sola notte fatale », mentre terremoti e maremoti avrebbero devastato l'Europa e le coste del Mediterraneo. Se si colloca la data della catastrofe alla fine dell'Età del Bronzo, vale a dire tra il IX o l'VIII secolo, la cosa non è affatto impossibile. Ciò corroborerebbe anche quanto dice Ammiano Marcellino in base a Timagene, a proposito di certe componenti dei popoli celti, venute da isole lontane e cacciate dai loro paesi a causa delle inondazioni.

Ma la mitologia celtica è ricca di avvenimenti di questo genere. E tutti gli invasori dell'Irlanda sono venuti di là dal mare, il che è logico. Per di più, il racconto di Platone è sospetto, e ci si può domandare se egli non abbia inventato l'Atlantide per illustrare le sue tesi sulla grandezza e la decadenza delle civiltà. Un particolare, nondimeno, fa riflettere: il riferimento al dio Poseidone, che è, lo ripetiamo, il signore del mare ed *anche dei terremoti* secondo la mitologia greca. La coincidenza è troppo significativa: o è voluta da Platone, oppure costituisce la testimonianza di una realtà superiore. Ma non possiamo saperlo.

Se ammettiamo che Atlantide è davvero esistita, e che una catastrofe l'ha fatta scomparire, ciò che è ben lungi dall'essere impossibile quali che ne siano state le circostanze e la data esatta, dobbiamo ugualmente ammettere che vi sono stati dei superstiti di quella catastrofe, si trattasse anche soltanto di coloro che cominciarono, secondo Platone, ad invadere il bacino mediterraneo. E se l'isola Atlantide si trovava, secondo ogni verosimiglianza, nell'oceano Atlantico, niente vieta di pensare che un certo numero di sopravvissuti abbia potuto rifugiarsi sulle coste occidentali dell'Europa. È là che ritroviamo i Veneti, che non sono dei Celti, e che sono degli abili navigatori e che ricostituiscono una specie d'impero marittimo. Giacché è probabile che, se questo popolo non fosse stato vinto e decimato da Cesare, avrebbe svolto un grande ruolo nell'evoluzione della Gallia. Il proconsole romano non si è sbagliato quando ha ingaggiato, nel 56 a.C., una lotta accanita contro di essi: egli sapeva che, colpendo i Veneti, smantellava la resistenza gallica di fronte all'occupazione romana.

Esiste anche un'informazione che merita tutta la nostra attenzione. Diodoro Siculo (IV, 56) riferisce che, secondo Timeo, il quale è vissuto dal 346 al 250 a.C., i Celti dell'Oceano adoravano i Dioscuri più di ogni altra divinità. E afferma che *questo culto è venuto dall'oceano.* Bisogna proprio credergli. Non vi è, per così dire, alcuna traccia del culto dei Dioscuri in Gallia, salvo in alcune monete armoricane ad *ovest della Loira*, regione in cui si venerava il *deus Vintius Pollux.* Si noterà che *Vintius* si avvicina al nome dei *Veneti*: questo nome dovrebbe inizialmente indicare una divinità gallica del cavallo. Non dimentichiamo neppure che Pollux (Polluce) è, dei Dioscuri, quello che è mortale. Perché un culto rivolto a Polluce e non a Castore? Ad ogni modo, è noto che i Dioscuri erano invocati essenzialmente dai marinai, perché si riteneva che assicurassero la buona navigazione ed evitassero alle navi di perdersi nell'immensità del mare. Il culto dei Dioscuri, come quello di Poseidone, è

caratteristico di un popolo di navigatori. Se si considera che il culto di Castore e Polluce, o di due divinità gemelle assimilate, provato intorno all'anno 300 prima della nostra èra sulla costa atlantica, ad ovest della Loira, è un culto marittimo, perché non concluderne che si trattasse dei Veneti? Non si vede perché costoro, definiti da Cesare come i migliori navigatori dell'Atlantico, non avrebbero avuto un riguardo particolare per delle divinità marittime, o protettrici della navigazione. Se non ne possediamo alcuna prova, abbiamo tuttavia indizi molto forti in questo senso.

Sì, ma Strabone afferma che *questo culto veniva dall'oceano.* Una simile informazione pone più problemi di quanti non ne risolva. Rimanendo il tutto nel campo delle congetture, è comunque permesso andare più lontano.

I Veneti di Vannes, gli uomini di Gwynedd e i *Fiana* d'Irlanda, potrebbero forse essere i superstiti di Atlantide finiti sulle coste occidentali dell'Europa, e i Veneti dell'Adriatico i superstiti della spedizione di Atlantide nel Mediterraneo. Questa è soltanto un'ipotesi, *una semplice ipotesi di lavoro.* Si spiegherebbe così, da una parte il terrore che i Celti avevano del mare e le leggende del tipo della Città di Is, dall'altra il rituale di scongiuro segnalato da Aristotele e suggerito d'altronde da Strabone (VII, 2). Ma, in nessun caso, possiamo considerare i Celti come i discendenti degli Atlantidi — sempre che ve ne siano stati. Attualmente, certi autori, che si trincerano peraltro dietro Fabre d'Olivet ed Edouard Schuré, affermano perentoriamente che i Celti sono degli Atlantidi e che il druidismo rappresenta l'eredità dell'antica religione di Atlantide. Si tratta di un'assoluta contro-verità (41), rafforzata da una completa incomprensione degli elementi del problema (42). La storia, l'archeologia

(41) Ve ne sono ben altre. Un autore arriva sino ad affermare che il druidismo è dovuto agli extraterrestri, e ne approfitta per dire che io non ho capito niente del problema perché non avevo l'*illuminazione*. Preferisco non comprendere niente ed essere onesto. Tutte queste storie sono deliranti e si basano su analogie non verificabili, soprattutto su giochi di parole, rassomiglianze tra nomi appartenenti a diversi gruppi linguistici (Carnac e Karnak, per esempio), un disprezzo totale dei testi fondamentali, che sono conosciuti solo per sentito dire, e sempre secondo citazioni di terza o quarta mano, il tutto caratterizzato da una sistematica mancanza di riferimenti e da un appello alla credulità pubblica. I profeti e i guru pullulano a proposito dei Celti e del druidismo. (Canrac è la località francese più volte citata nel testo; Karnak è una città dell'Alto Egitto costruita sulle rovine di Tebe - N.d.C.).

(42) Su un altro piano, bisogna porre il problema di René Guénon che svolge il ruolo di *mâitre à penser* per numerosi sinceri spiritualisti. Ogni volta che Guénon fa riferimento ai Celti

e la mitologia ci mostrano chiaramente che la civiltà celtica è articolata sulle strutture indo-europee di base. Questa è una certezza. Ma sarebbe altrettanto stupido trascurare gli apporti indigeni e d'altro genere che si rivelano nella civiltà celtica e nel druidismo. Ecco perchè è possibile considerare delle ipotesi come quella degli Atlantidi, ma soltanto a proposito dei Veneti, la cui esatta identità e la cui origine rimangono un mistero. Questo è tutto.

Ciò detto, vi è forse un ricordo di questo rituale dello scongiuro del mare in un poema gallese attribuito a Taliesin. Il riferimento è impreciso, ma si capisce comunque che il re-mago Math, *che è di Gwynedd*, « aveva liberato gli elementi ». Allora, « la tempesta si scatenò per quattro notti nel pieno della bella stagione. Gli uomini cadevano, i boschi non erano più un riparo contro il vento d'alto mare ». Ma, il mago Gwyddyon, anch'egli eroe dell'epopea di Gwynedd, personaggio che incarna assai bene il druidismo, al pari di Merlino, tiene consiglio con un certo Aeddon, che deve essere in realtà Amaethon, l'« Aratore », figlio di Dôn e fratello di Gwyddyon (tutti e due sono del resto nipoti di Math). Ed « essi fecero uno scudo di una tale potenza che il mare non poté inghiottire le migliori schiere » (43). Tutto qui: il vento druidico, il potere druidico sugli elementi, la risposta druidica attuata da Gwyddyon, l'antagonismo tra lo zio materno Math, il cui nome è quello dell'orso, emblema regale, e suo nipote Gwyddyon la cui « scienza » è legata al legno, ed alla messa in opera dell'energia vegetale, la partecipazione di Amaethon, l'« Aratore ». Ciò denota una opposizione tra abitanti della terraferma e marinai, e in un quadro che è quello di Gwynedd, vale a dire in un paese contraddistinto dai Veneti, i « Bianchi », i « Sacri ». Rimarrebbe da sapere ciò che significa esattamente lo scudo fabbricato da Gwyddyon. Ma queste tracce del rituale ci immergono in un passato oscuro che, per il momento, non abbiamo la possibilità di chiarire maggiormente.

nella sua copiosa produzione, egli mescola tutto, e soprattutto accumula delle contro-verità derivate da una mancanza d'informazioni. Ciò getta un certo discredito sugli altri aspetti della sua opera. Perché gli scrittori che fanno dell'esoterismo non citano mai le loro fonti? È molto semplice: *perché è un segreto ed essi non hanno il diritto di dirlo.* Io so bene che questa è la corazza dell'esoterismo, ma vi sono comunque dei limiti da rispettare pena il cadere nell'abuso di fiducia.

(43) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, p. 110.

Il Fuoco

Il greco Strabone dice che i druidi insegnano che « le anime degli uomini sono immortali, ed anche il mondo, ma che un giorno, tuttavia, soltanto il fuoco e l'acqua regneranno » (IV, 4). È peraltro il solo riferimento escatologico che abbiamo a proposito dei Celti. Ma questo ci indica l'importanza che hanno l'acqua e il fuoco nella vita liturgica come nel pensiero simbolico dei druidi.

Bisogna prima di tutto mettere un po' sottosopra « quel che va da sé ». *Il Fuoco non è un elemento, ma è la trasformazione dei tre elementi.* È la manifestazione e la metamorfosi dell'energia contenuta in un elemento. Senza gli altri tre elementi, il Fuoco non esiste. Gli esoteristi provinciali, che abbondano nella nostra epoca, si guardano bene dell'informarci su questo tema quando parlano pomposamente del « Fuoco segreto degli Alchimisti ». Non vi sono che tre elementi fondamentali, così come non vi sono che tre dimensioni nel nostro spazio, e, come vedremo, tre punti cardinali. I druidi lo sapevano molto bene, essi che hanno privilegiato la formula ternaria — ed infine trasmesso ai cristiani la nozione di Trinità. Quando un solido brucia, diviene gassoso: la terra diviene aria grazie all'azione del fuoco. Quando il liquido brucia, diviene gassoso: l'acqua diviene aria grazie all'azione del fuoco. Quando un gas brucia, diviene sia un differente gas, sia un liquido (l'idrogeno e l'ossigeno che producono acqua), sia un solido: l'aria diviene aria, acqua o terra attraverso l'azione del fuoco. Giacché il Fuoco è azione.

Detto ciò, il Fuoco sembra essere stato privilegiato presso i Celti. In questo senso, non sono certamente stati i soli: tutti i popoli hanno utilizzato il fuoco nei loro rituali, e continuano a farlo, anche quando la nozione si è laicizzata (fiamma olimpica, fiamma perpetua del ricordo, ecc.). Ma ciò che è interessante, presso i Celti, è che il Fuoco sembra veramente essere stato concepito come il reale segno della trasformazione dell'energia cosmica. Così, quando i Tuatha Dé Danann approdano in Irlanda, bruciano le loro navi. Manifestano in tal modo la propria metamorfosi: qualcosa cambia, più niente sarà come prima, e tuttavia sarà sempre la stessa cosa. È significativo che questo arrivo sia datato al primo maggio, vale a dire la festa di Beltaine.

Essa, cioè uno dei due poli dell'anno celtico, è la festa del Fuoco e della Luce, la festa dell'inizio dell'estate, collocata sotto il segno di *Bel*, o *Belenos*, il « Brillante ». Il testo irlandese del *Corteggiamento d'Emer* rivela che, in occasione di questa festa, i druidi accendevano del fuoco con

dei grandi incantesimi e facevano passare gli armenti tra i fuochi. Il *Glossario di Cormac* dice esattamente la stessa cosa: « "Beltaine", "fuoco di Bel", "fuoco benefico". È un fuoco che i druidi facevano con la loro magia o con i loro grandi incantesimi. Contro le epidemie, ogni anno si conducevano gli armenti a questi fuochi. Si facevano passare gli armenti in mezzo a questi fuochi » (44). Non vi è alcuna ragione di dubitare della realtà di un rito del genere: si è conservato fino ai nostri giorni nelle usanze dei Fuochi di Maggio, dei Fuochi di San Giovanni, ed altre manifestazioni popolari. È stato anche recuperato dal cristianesimo, con il Fuoco Pasquale (45). La Festa delle Fiaccole, durante la Quaresima, in Gran Bretagna, è molto significativa: si accendevano delle torce e le si portavano in giro attraverso i campi, nei giardini e nelle foreste, evidentemente per far sì che il raccolto estivo fosse buono e abbondante. San Patrizio lo sapeva molto bene, lui che accese il Fuoco Pasquale, secondo la leggenda, qualche istante prima che i druidi del re potessero accendere il loro fuoco pagano sulla collina di Tara (46).

Il Fuoco druidico esigeva una minuziosa preparazione. Ne *L'Assedio di Druim Damhgaire*, il druido Mogh Ruith dice al suo assistente di preparare il fuoco. Costui « lo formò come una zangola, con tre lati e tre angoli, ma sette porte, mentre non vi erano che tre porte nel fuoco del nord. Non era né disposto, né sistemato, ma si era ammucchiata la legna » (47). L'insieme del rituale ci sfugge, ma sembra che la costruzione della pira dipenda dall'orientamento, e che questo orientamento non tenga conto che di tre punti cardinali.

Tutto ciò ci porta ad un altro rituale, di cui Cesare ci fornisce la testimonianza: « Hanno dei grandi fantocci dalle pareti di vimini, che riempiono di uomini viventi; vi appiccano il fuoco, e gli uomini vi muoiono, avvolti dalle fiamme » (VI, 16). Lo scoliaste di Lucano dice pressappoco la stessa cosa a proposito dei sacrifici a Taranis: « Viene bruciato un certo numero di uomini in una gabbia di legno ». E Strabone afferma che certi Galli « fabbricavano un colosso con del legno e del fieno, vi chiudevano degli animali selvaggi e domestici come pure degli uomini, e bruciavano il tutto » (IV, 5). Ricordiamoci che il nome del dio gallico Taranis è il risultato di una metatesi di un tema in *tanar* ricono-

(44) W. Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 6.
(45) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 195-203.
(46) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 33-34.
(47) *Revue celtique*, XLIII, p., 109.

scibile nel germanico Donar, e che questo tema contiene la radice *tan*, « fuoco », ancora in uso nel bretone-armoricano. Ma questi fantocci o queste gabbie di fuoco meritano una spiegazione.

Per comprendere ciò di cui si tratta, è necessario far ricorso ai costumi popolari che riguardano il Carnevale e i lebbrosi. I fantocci di cui parla Cesare sono evidentemente paragonabili al fantoccio grottesco del Carnevale che viene bruciato. Quanto ai lebbrosi, è noto che essi formavano delle piccole comunità isolate e che abitavano lontano dal villaggio, in casupole o capanne. Orbene, un certo numero di lebbrosi esercitava il mestiere di cordaio: per il fatto di abitare al di fuori dell'agglomerato essi avevano a disposizione dello spazio per tirare le loro corde. Ora, in Francia, molto spesso, il Fuoco di Carnevale si chiama « *fuoco di bordes, o bordelinière, cabanou o cabanelle.* Questi nomi antiquati designano una capanna, precisamente una di quelle costruite nelle zone limite: la casupola del lebbroso » (48). Lo studioso di folklore Van Gennep si domandava perché si chiamavano *cabanes* (capanne) le pire di Carnevale, mentre la caratteristica di una capanna (che proviene, come la parola « cavo », dal latino *cava*, « scavata ») è di essere incavata, e questo non è il caso di una pira. Orbene, abbiamo visto nella descrizione irlandese della pira druidica che questa aveva tre lati, tre angoli *e sette finestre*, ciò che lascia supporre che non era completamente piena.

La soluzione, secondo Claude Gaignebet, è fornita dalla casupola del lebbroso-cordaio. « La pira era primitivamente costruita a forma di capanna, con i ritagli di canapa, e sormontava una fossa scavata nel suolo. Si conoscevano di tali siti sotterranei, più spesso a forma di bottiglia. In basso, un sedile permetteva di sedersi. Una volta che i lebbrosi o i membri delle confraternite iniziatiche di Carnevale erano discesi in queste fosse, il fuoco bruciava al di sopra di essi. I vapori di canapa ai quali erano sottoposti li facevano viaggiare nell'aldilà » (49). Giacché la canapa europea, senza avere la potenza della « canapa indiana », fa quantomeno *sognare* ed è stata per lungo tempo usata nelle campagne per questo effetto. È del tutto probabile che i druidi se ne servissero.

Un racconto popolare della Bassa-Bretagna costituisce un'eccellente illustrazione di questo costume. L'eroe, Yann, al termine di complicate avventure, è condannato dal re di Bretagna ad essere bruciato

(48) Claude Gaignebet, *Le Carnaval*, Payot, Paris, 1974, p. 74.

(49) Claude Gaignebet, *Le Carnaval*, p. 74. Il testo irlandese, che Gaignebet non conosceva quando ha scritto la sua opera, rafforza gli argomenti dell'autore.

sul rogo. Il padre naturale, un mago che ha assunto la forma di un cavallo, gli insegna ciò che deve fare per salvarsi: « Tu non dovrai far altro che andare a vedere il re e dirgli che vuoi *fare la tua nicchia* nel rogo... Gli chiederai anche che ti conceda il tempo di formulare le tue preghiere... Porta con te uno sgabello per sederti quando sarai entrato *nel rogo* » (50). Poi, Yann deve spalmarsi tutto il corpo con il contenuto di una bottiglia e impregnarne la sua camicia. Ed è quanto fa. Il fuoco viene appiccato al rogo. Tutti rimpiangono la morte del giovane. « Fu allora che Yann saltò fuori dal centro del braciere, tremando di freddo in tutte le sue membra » (51). E tutti gli astanti si accorsero che egli era « molto più bello di quanto non lo fosse stato prima » (51). Si tratta proprio, attraverso un aneddoto meraviglioso integrato in uno schema narrativo, della descrizione di un rito di rigenerazione: l'eroe esce dalla prova più bello di prima.

Bisogna segnalare che numerosi racconti, in particolare bretoni, fanno allusione a questa forma di rito: è comune, in effetti, quantomeno nei racconti popolari, gettare qualcuno in un forno per il pane, e non necessariamente un malfattore. Ma, detto ciò, è senza dubbio possibile accostare tutte queste storie che sembrano leggendarie ad un testo assai ben noto e la cui importanza non sfuggirà a nessuno, un passaggio della prima *Lettera ai Corinti*, di San Paolo. L'apostolo dice in effetti: « Ora, se uno fabbrica su questo fondamento con oro, argento e pietre preziose, oppure con legno, fieno e paglia, l'opera di ciascuno si renderà manifesta qual è; difatti, il Giorno (del Signore) la farà conoscere, poiché si rivelerà nel fuoco: e il fuoco proverà quel che vale l'opera di ciascuno. Se l'opera che ciascuno ha costruito sul fondamento resterà, egli ne riceverà la ricompensa. Colui invece la cui opera prenderà fuoco, ne soffrirà danno, però si salverà, ma come attraverso il fuoco » (III, 12-15). Non è forse questa una definizione simbolica del *Purgatorio*, la cui concezione si è diffusa nella dottrina cristiana a partire dalle speculazioni del cristianesimo irlandese?

In ogni caso siamo di fronte ad un rituale che sembra proprio essere stato specifico presso i Celti. Il secondo ramo del *Mabinogi* spiega così l'origine del calderone di Risurrezione di Brân: un giorno, si vede uscire da un lago un grande uomo fulvo, con la sua donna, con un cal-

(50) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, p. 166.
(51) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, p. 167.

derone sulle sue spalle. È evidentemente un essere dell'Altro Mondo. Si stabiliscono nel paese, vale a dire in Irlanda, ma si fanno odiare a causa delle loro angherie. Gli abitanti si decidono a sbarazzarsene, ma la cosa non è facile. « In questo imbarazzo, i miei vassalli decisero di costruire una casa di ferro. Quando fu pronta, fecero venire tutto quanto vi era in Irlanda di fabbri che possedessero tenaglie e martelli, e fecero accumulare tutto attorno del carbone fino alla sommità della casa. Passarono cibo e bevande in abbondanza alla donna, all'uomo e ai loro figli. Quando li si seppe ebbri, si cominciò a dar fuoco al carbone intorno alla casa e ad azionare i mantici fin quando tutto fu riscaldato e reso incandescente. Essi tennero consiglio al centro del pavimento della camera. L'uomo vi restò fino a quando la parete di ferro divenne bianca. Divenendo il calore intollerabile, dette un colpo di spalla alla parete e uscì gettandola al di fuori, seguito dalla sua donna. Nessuno, oltre a loro due, riuscì a fuggire » (52). Si noti che l'uomo fulvo — che assomiglia molto al Dagda — avrebbe potuto uscire in qualunque momento, poiché gli è sufficiente dare un colpo di spalla alla porta per aprirla, ma attende che il calore sia intollerabile. Vi è certamente una buona ragione perché si è comportato così. E, in seguito, essendosi l'uomo fulvo e la sua donna stabiliti nei paesi di Brân, « essi si moltiplicano e si innalzano in ogni luogo: ovunque essi siano, si rafforzano in uomini e armi, i migliori che si siano visti » (53). Con ogni evidenza, essi hanno in questo caso compiuto un rito di rigenerazione che aumenta la potenza.

Conosciamo un'altra versione del tema, quest'ultima irlandese, nel fantastico racconto de *L'Ebbrezza degli Ulaid*. Dopo dispute senza fine, grandi e interminabili bevute attraverso l'Irlanda, gli Ulaid, completamente ebbri, si sono persi e raggiungono la fortezza di Ailill e Medbh, re e regina di Connaught, loro nemici giurati. Ailill e Medbh domandano consiglio ai loro druidi e ad un vecchio. Viene loro risposto come segue: « Il loro arrivo è stato predetto da lungo tempo e si è già pensato all'evento. Ecco quanto bisogna fare: una casa di ferro tra due case di legno, con una casa sotterranea al di sotto, una lastra di ferro molto duro su cui saranno accatastate fascine e ammucchiato carbone in modo che questa casa sotterranea ne sia piena. È stato predetto che i nobili del-

(52) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 30-31.
(53) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 30-31.

l'Ulster saranno tutti raccolti per una notte nella casa di ferro » (54). Ailill e Medbh seguono il consiglio. Viene costruita la casa, viene accumulato il combustibile. Si introducono gli Ulaid nella casa e si distribuiscono loro cibo e bevande. Ma si chiude poi la porta dietro di essi e la casa viene fissata a sette pilastri di pietra grazie a sette catene di ferro. Allora, « vennero condotti tre volte cinquanta fabbri che attivarono il fuoco con i loro mantici. Si fecero tre cerchi attorno alla casa, si accese il fuoco non soltanto al di sotto, ma anche al di sopra della casa, in modo tale che il calore del fuoco penetrasse dentro la casa » (54). Gli Ulaid si sentono presi in trappola e accusano Cû Chulainn di essere il responsabile degli avvenimenti. Cû Chulainn, offeso, salta in aria, demolisce il tetto e libera i suoi compagni. Il re Ailill, pieno di rimorsi, li introduce in una casa di quercia e fornisce loro birra e cibo.

Le due versioni concordano negli aspetti essenziali, ma il racconto irlandese colloca il fuoco nella fossa, mentre il racconto gallese parla di un fuoco attorno e al di sopra della casa-fossa. È vero che il racconto irlandese segnala che viene messo il fuoco ugualmente al di sotto della casa, che poi finisce per essere la stessa cosa. Ciò che è particolarmente significativo, è che i « sacrificati » sono collocati *all'interno* del braciere. La stessa cosa accade per l'eroe del racconto bretone, e ciò non contraddice la descrizione della pira druidica che ha sette finestre, né l'usanza segnalata da Claude Gaignebet della « capanna del lebbroso ». E, cosa ugualmente molto interessante, ai « sacrificati » vengono dati cibo e bevande, e li si ubriaca. Sul rito della rigenerazione non v'è alcun dubbio. E sono i ricordi di questo rito che si ritrovano ad un tempo nel Fuoco Pasquale, nei fuochi del Carnevale, nella festa delle Fiaccole, nel passaggio degli animali tra due fuochi il primo di maggio, e nel salto dei danzatori al di sopra del fuoco o delle braci, durante la festa di San Giovanni. Si tratta non soltanto di purificarsi attraverso il fuoco, ma anche di rigenerare l'energia che si è intorpidita con il sonno dell'inverno, in altre parole *garantire un superamento di se stessi.*

È evidente che i sacrifici segnalati da Cesare, da Strabone e dallo scoliaste di Lucano, appartengono alla stessa categoria. È certo che i fantocci o le gabbie che i testimoni greci e latini hanno visto avvampare si trovavano al di sopra delle fosse, nelle quali si trovavano i « sacrificati », probabilmente forniti di cibo e bevande, per celebrarvi in un qual-

(54) Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII. Vedi il riassunto e il commento in J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 114-122.

che modo un banchetto d'immortalità o di rinascita. E perché, tra i combustibili usati, non poteva esserci della canapa le cui esalazioni assorbite dai « sacrificati » permettevano loro di « staccarsi » e di compiere il loro viaggio di rigenerazione nell'Altro Mondo? Si noterà di sfuggita che il famoso *Pantagruelio*, l'erba magica di cui Rabelais tesse l'elogio nel *Terzo Libro*, altro non è che la canapa. E anche che il Pantagruel della tradizione medievale è un demone che getta del sale, vale a dire *uno che brucia*, e dunque un maestro del Fuoco.

I rituali del Fuoco sembrano essere innumerevoli. E si sono conservati attraverso secoli di cristianesimo, sia nella stessa liturgia cristiana, sia nei costumi e nelle credenze popolari. Sarebbe troppo lungo enumerarli e classificarli tutti (55). Le antiche cerimonie del primo maggio e i Fuochi di San Giovanni sono sufficientemente descritti e classificati perché sia di una qualche utilità ritornarvi sopra. Ma bisogna segnalare una sopravvivenza assai particolare, quella della ruota infiammata. « Un tempo, nel paese di Agen, secondo un'antica usanza, i pagani, per celebrare una cerimonia del loro culto, si riunivano, in Gallia, in un *nemet* (tempio). Ad un dato momento, le porte del santuario si aprivano come per effetto di una potenza invisibile, e agli occhi di questo popolo ingannato appariva una ruota avvolta di fiamme, che, precipitata sul pendio, rotolava fino al fiume, ai piedi del versante della collina. Riportata al tempio, e lanciata di nuovo, essa ricominciava a vomitare vane fiamme » (56). Si tratta di un testo agiografico sulla vita di San Vincenzo d'Agen. Ma una cerimonia identica è descritta in un poema inglese del XVI secolo. « La gente prendeva una vecchia ruota marcia, fuori uso. L'avvolgevano con paglia e stoppa che la nascondevano interamente; poi la portavano alla sommità di qualche montagna. Quando la notte diveniva oscura, appiccavano il fuoco alla ruota e la facevano rotolare con violenza. Era uno spettacolo strano e mostruoso. Si sarebbe detto che il sole fosse caduto dal cielo » (56). Non si può non pensare alle raffigurazioni del dio con la ruota presso i Galli, e alle numerose monete galliche in cui la ruota è messa in evidenza. E non si può dimenticare il druido irlandese Mog Ruith, il cui nome significa « Figlio della Ruota », dotato di poteri straordinari, in particolare quello di poter controllare il fuoco.

(55) Cfr. Paul Sébillot, *Le Folklore de la France*, ristampato in vari volumi dopo il 1982 dalle edizioni Imago di Parigi. Vi si troverà una quantità prodigiosa di preziose informazioni.

(56) *Bulletin de la Faculté des Lettres de Poitiers*, 1892.

4 - I SACRIFICI

Il rituale del fuoco non si spiega se non attraverso la nozione di sacrificio. Tutte le religioni praticano e hanno praticato il sacrificio, reale o simulato. Il « sacrificio » della messa cattolica è la memoria di un cruento rituale attraverso il quale l'umanità, nella persona di Gesù, superava il suo stato primitivo e si trascendeva sul piano divino attraverso la morte e la rinascita. La religione druidica conosceva i sacrifici e ne faceva uso. Sacrificare (*sacrum-facere*), è *rendere sacro* un oggetto o un essere, è farlo passare altrove, vale a dire nel mondo divino, caricandolo di tutti i desideri, di tutte le pulsioni, di tutti i sentimenti della comunità che opera il sacrificio. Ciò non ha niente a che vedere con la concezione ridicola e degenerata comune nella maggior parte delle religioni vissute nel quotidiano, ed in cui il sacrificio è un atto negativo: da una parte, il sacrificio è divenuto un atto per placare, grazie a delle offerte, una divinità temibile, dall'altra, permette di liberare dal senso di colpa l'individuo o il gruppo sociale « inventando » un capro espiatorio. Svuotato del suo contenuto metafisico, il sacrificio non è altro che una vana superstizione. È questa la ragione per cui le attuali religioni hanno la tendenza ad eliminarlo dalla loro liturgia.

Presso i Celti, i sacrifici sono consistiti in diverse oblazioni: vegetali, primizie del raccolto, rami d'albero, fiori. Si ritrovano queste pratiche nel cristianesimo popolare. Vi sono stati del pari sacrifici di animali: tori, soprattutto arieti, ma sempre, o quasi, giovani maschi. Per contro, uno dei riti d'intronizzazione del re, descritto da Gerardo di Cambria (57), comporta il sacrificio di una giumenta dopo che il re si è unito sessualmente con essa. Dopo di ciò, si fa bollire la carne dell'animale, il re si bagna nel brodo e mangia la carne. In un rito d'elezione regale, un uomo ingerisce la carne e il brodo di un toro bianco prima di dormire e di vedere in sogno il futuro re (58). La carne di porco, animale sacro e cibo del Banchetto d'Immortalità, era ugualmente utilizzata nel rito, soprattutto per la divinazione. Sembra anche che vi siano stati sacrifici di cani (59).

(57) Cronista gallese della fine del XII secolo che ci ha trasmesso utili informazioni sulle credenze e le usanze dei Celti in Irlanda e in Gran Bretagna, e sulle loro sopravvivenze nella sua epoca. Cfr. J. Markale, *La Femme celte*, p. 15.

(58) « La maladie de Cûchulainn », *Ogam*, X, p. 294.

(59) L'eroe Cû Chulainn, uccidendo il cane del Fabbro, compie un autentico sacrificio

Questi sacrifici si sono conservati fino alla nostra epoca, in forme molto più profane ma che non fanno scomparire il loro antico carattere sacro. La caccia al cervo, con il suo inseguimento, è un autentico cerimoniale di morte, un'eredità della notte dei tempi. Le corride sono i prolungamenti del sacrificio del toro. E, in tutte le campagne, il fatto di uccidere il maiale è un atto importante, che coinvolge un'intera comunità familiare o paesana e si accompagna a doni rituali, ad inviti e a grandi mangiate.

Bisogna a questo punto porre il problema dei sacrifici umani. Al di là dell'informazione di Cesare sui fantocci di vimini, le testimonianze non mancano. I Galli « custodiscono i malfattori per un periodo di cinque anni e poi, in onore dei loro dèi, li impalano e ne fanno degli olocausti » (Diodoro Siculo, V, 31). « Talvolta essi uccidevano le vittime a colpi di frecce, oppure li crocifiggevano nei loro santuari » (Strabone, IV, 5). Lucano parla di « riti barbari » e di « costume sinistro dei sacrifici » (*La Farsaglia*, v. 451). Ricordiamo che secondo le chiose de *La Farsaglia*, i Galli facevano soffocare delle vittime con la testa in un calderone, ne appendevano altre ad un albero, e le sgozzavano, ne bruciavano alcune in gabbie di legno. E anche sotto l'autorità romana, « rimangono ancora delle tracce di una barbarie comunque abolita: benché non compiano più massacri eccessivi, versano tuttavia del sangue sui loro altari » (Pomponio Mela, III, 2). I testi irlandesi corroborano queste testimonianze greche e latine, soprattutto le osservazioni fatte a proposito di San Patrizio e dei primi evangelizzatori che fecero sopprimere questi costumi barbari (60). In Gran Bretagna, si può prendere in considerazione quanto dice Dione Cassio (LXII, 7) a proposito della regina Budicca che sacrificò delle donne romane alla dèa Andrasta.

Tutto ciò non è molto preciso, malgrado le apparenze. I Romani, come i primi evangelizzatori cristiani, avevano tutto l'interesse a dipingere a tinte fosche il quadro concernente il druidismo e a denunciare delle pratiche che giudicavano contrarie alle proprie. Detto ciò, i Romani avrebbero dovuto essere gli ultimi ad urtarsi, essi che, pur avendo certo abbandonato i sacrifici umani religiosi da molto tempo, li praticavano comunque in modo profano sotto forma di combattimenti di gla-

che del resto peserà notevolmente sul suo destino. Cfr. J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 81-82.

(60) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, p. 141.

diatori o di condannati dati in pasto alle bestie feroci (61). Del resto, i Romani hanno spesso accusato i primi cristiani di sacrificare dei neonati: essi non comprendevano il rituale della messa, o non erano informati al riguardo. L'incomprensione e il misconoscimento dei fatti conducono molto spesso a errori ed esagerazioni.

Per questo bisogna avanzare riserve al riguardo dei sacrifici umani attribuiti ai Celti, che siano Galli, Bretoni o Irlandesi. Così come le implacabili battaglie descritte nelle epopee sono delle narrazioni simboliche, del pari i sacrifici umani sono delle realtà mitiche, vale a dire dei sacrifici per sostituzione o delle morti rituali. L'avvampamento dei fantocci di vimini di cui parla Cesare deve essere ricondotto alla sua giusta dimensione: si tratterebbe semplicemente di un simulacro, come accade in ogni rito di passaggio, con morte apparente — ed estasi — seguita da una risurrezione non meno simbolica. L'impiccagione all'albero e il soffocamento nel calderone dovevano essere della stessa natura: per quest'ultimo rito, il Calderone di Gundestrup, già ricordato, costituisce la prova che si trattava di un atto di rigenerazione. La morte sacrificale del re è del pari una sorta di rappresentazione drammatica nel corso della quale si sviluppa il ringiovanimento del re, il suo rinnovamento interiore, senza i quali la sua potenza avrebbe rischiato di decrescere con pregiudizio della collettività nel suo insieme. Si può affermare senza timore che il druidismo non ha mai praticato sacrifici umani se non per sostituzione, per il tramite di un simulacro (62) o di un simbolo. Tutte le accuse formulate dai Romani e dai primi cristiani sono il risultato di calunnie perfettamente coscienti, o della mancanza di precise informazioni.

Per contro, non si può dubitare un solo istante dell'autenticità del rituale delle Teste Tagliate. Ma non si tratta di un sacrificio sanguinario in quanto non si taglia la testa di un essere vivente: è quella di un morto che viene tagliata. Diodoro Siculo e Strabone riferiscono, citando Posidonio, che i Galli tagliavano la testa dei loro nemici abbattuti, e che inchiodavano questi trofei alle porte delle loro case. Tito Livio dice pres-

(61) Cfr. Roland Auguet, *Les Fêtes romaines*, Flammarion, Paris, 1970.

(62) Nel racconto irlandese del *Festino di Bricriu*, Cû Chulainn è obbligato a tagliare la testa del gigante Uath a condizione che egli ritorni, un anno dopo, a farsi tagliare a sua volta la testa da Uath. Cû Chulainn taglia la testa di Uath, che se ne va come se niente fosse. L'anno seguente, Uath si accontenta di poggiare la sua ascia sul collo di Cû Chulainn. È l'avventura ben nota di Galvano e del Cavaliere Verde nei romanzi arturiani. L'esempio è significativo. Cfr. J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 112-113. (Cfr. *Sir Gawain e il Cavaliere Verde*, Adelphi, Milano 1987 - N.d.C.).

sappoco la stessa cosa a proposito della morte del proconsole Postumio, il cui cranio, ripulito e ricoperto d'oro, divenne un vaso sacro. Il ciclo epico dell'Ulster fa riferimento a questo costume: nella fortezza del re Conchobar, vi era una sala riservata all'esposizione di questi crani. Tutto ciò viene confermato dall'archeologia: nei santuari del mezzogiorno della Gallia, sono stati trovati degli « appenditori di crani », e lo statuario, soprattutto quello di Entremont, nei pressi di Aix-en-Provence, presenta numerosi esempi di teste tagliate con gli occhi chiusi. Accade anche che si tagli la testa di uno dei propri compagni morti, per evitare che questa testa cada nelle mani dei nemici. È il caso di Mac Cecht che, nella *Distruzione del Palazzo di Da Derga*, taglia la testa del suo re, Conairé, e la porta con sé (63). Accade la stessa cosa per numerosi eroi. Dopo la morte di Cû Chulainn, i suoi nemici gli avevano tagliato la testa, ma il compagno di Cû Chulainn la recupera (64). Sembra che il possesso della testa fosse l'equivalente del possesso totale del personaggio, non soltanto dal punto di vista fisico, ma anche dal punto di vista psichico e spirituale (65).

Non bisogna dimenticare che, nella versione gallese della Cerca del Graal, vale a dire il racconto di *Peredur*, il Graal non è né un vaso, né un calderone, ma una testa tagliata, immersa nel sangue, e portata sopra un vassoio. Con ciò si afferma il valore della testa in quanto ricettacolo non soltanto della vita e del pensiero, ma anche dell'energia misteriosa, senza dubbio divina, che vi si manifesta talvolta attraverso quel che viene chiamata la « Luce dell'Eroe », quel raggio che sembra sorgere dalla testa degli individui più eccelsi. Qualificare questa « Luce dell'Eroe » come *aura*, come corpo sottile o come corpo astrale non cambia niente rispetto al problema: si tratta di tutto ciò che può collegare il mondo visibile al mondo invisibile, cosa infinitamente preziosa, il che spiega ad un tempo il rito delle Teste Tagliate e l'accanimento posto per impadronirsi e conservare queste teste. È certamente uno dei tratti più originali e più specifici della liturgia druidica.

In questo senso, le teste tagliate costituiscono un Tesoro sacro. La maggior parte delle religioni ha avuto la nozione di Tesoro che viene

(63) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 183.

(64) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 136.

(65) Uno studio più particolareggiato del rituale della « Testa Tagliata » in J. Markale, *Le Graal*, pp. 205-212. Cfr. ugualmente, a proposito delle rappresentazioni plastiche del tema, François Salviat, *Entremont antique*, Aix-en-Provence, 1973.

conservato gelosamente in un santuario o nelle sue immediate vicinanze. È una sorta di « deposito di garanzia » attraverso il quale gli esseri umani stabiliscono un contratto con gli dèi, e non bisogna confonderlo con le diverse « decime » percepite dai sacerdoti. Anche in questo caso vi era sacrificio nel senso che ogni Tesoro materiale veniva trasceso e trasmutato in Tesoro spirituale. È in questa ottica che i Celti accumulavano dei Tesori, principalmente Oro, che venivano deposti in laghi o in stagni sacri. Strabone ci parla così dell'Oro nascosto in un lago, nei pressi di Tolosa, e che si riteneva fosse l'Oro di Delfi riportato dai Galli dopo la loro spedizione in Grecia, nel secondo secolo prima della nostra èra. Cesare afferma: « Non è accaduto spesso che un uomo osasse, malgrado la legge religiosa, nascondere presso di sé il proprio bottino o toccare le offerte riservate agli dèi; un simile crimine è punito con un'orribile morte tra i peggiori tormenti » (VI, 17). Ma quando il romano Cepione s'impadronì di Tolosa, saccheggiò la città e ne approfittò per far man bassa del Tesoro sacro. Strabone dice che consisteva in 15.000 talenti, vale a dire trecento tonnellate d'oro. E siccome la cosa non portò fortuna a Cepione, ben presto venne propagata una tradizione a proposito dell'« Oro maledetto di Delfi ». Non si può commettere impunemente un sacrilegio, e i Celti sono stati particolarmente sensibili a questa nozione. Giacché, nel pensiero druidico, per mezzo del sacrificio, un oggetto o un essere viene elevato al rango divino (66).

5 - LE FESTE E I GIORNI

L'anno celtico, basato su un calendario lunare, con un mese aggiunto ogni cinque anni, è diviso nettamente in due stagioni, Inverno ed Estate; ne deriva che il suo asse principale va dal primo novembre al primo maggio. Lo ripetiamo: il calendario celtico, e dunque le ricorrenze festive druidiche, *non hanno a rigore nessun legame con i solstizi*, contrariamente a quanto afferma la moda dei neo-druidi che hanno attinto le loro conoscenze e le loro tradizioni dai propri fantasmi (67). In realtà, le

(66) Per essere completi, bisognerebbe menzionare gli usi popolari che si sono conservati un po' ovunque, anche nel quadro del cristianesimo, soprattutto l'atto di gettare una moneta in una fontana cristianizzata o meno.

(67) Nessun testo antico menziona la festa celtica attorno ai solstizi d'inverno e d'estate. La festa di San Giovanni, che è cristiana, ha recuperato certi riti del primo maggio e deve la

feste druidiche hanno luogo quaranta giorni dopo un solstizio o un equinozio: la cosa si spiega perfettamente, essendo la quarantena un periodo di attesa, di incubazione, di preparazione allo schiudersi della festa, considerata quest'ultima come un'*orgia*, vale a dire una cristallizzazione di tutte le energie liberate.

La festa principale è quella del primo novembre, *Samain* o *Sambuin*, in irlandese, che corrisponde al termine gallico *samonios* del Calendario di Coligny, testimonianza incontestabile del calendario dei Celti del paganesimo. *Samain* (pronuncia *sho-uinn*; in francese *cho-ouinn*) etimologicamente è la « fine dell'estate », in altri termini l'inizio dell'Inverno. È il primo giorno dell'anno nuovo, o piuttosto la prima notte, poiché i Celti contano per notti. Ci si può stupire che l'Anno Nuovo coincida con il periodo invernale che comincia: non dimentichiamo però che la credenza druidica, attestata da Cesare, fa di Dis Pater, vale a dire di una divinità notturna, l'origine degli esseri e delle cose.

È una festa di rilievo, alla quale ogni membro della comunità deve obbligatoriamente assistere: « Ogni uomo degli Ulaid che non veniva in occasione della *notte di Samain* perdeva la ragione e veniva costruito il suo tumulo, la sua tomba e la sua pietra l'indomani mattina » (68). La festa consisteva in un'assemblea di tutti gli uomini e di tutte le donne che componevano la comunità. Vi si discuteva degli affari politici, economici e religiosi. Si svolgevano dei banchetti interminabili caratterizzati da carne di maiale e da vino. La carne di maiale dà in effetti l'immortalità, come dimostra la leggenda dei « maiali di Manannann », e il vino procura l'ebbrezza, vale a dire quello stato di *trance* grazie al quale si può superare il reale apparente e afferrare il sovrannaturale. In effetti, in quel giorno, la comunità dei viventi e la comunità dei morti s'incontrano. I *sidh*, cioè i Tumuli in cui vivono gli dèi e gli eroi, sono aperti. I due mondi si compenetrano. Il giorno della festa cristiana di Ognissanti, che è poi l'erede di *Samain*, ha conservato questo aspetto di « comunione dei santi », e, nei paesi anglo-sassoni, i festeggiamenti più o meno pagani di *Halloween* sono un proseguimento dei banchetti e dei travestimenti della festa celtica.

sua struttura ad una religione pre-celtica. La festa di Natale è cristiana, ma di origine romana (i Saturnali e il culto di Mithra). È un non-senso assoluto compiere dei riti celtici ai solstizi. Il vero è che questi riti — riti di cui coloro i quali li praticano non sono capaci di spiegare l'origine — sono divenuti delle grottesche caricature o delle manifestazioni folkloriche.

(68) « La Naissance de Conchobar », trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XI, p. 61.

Questi banchetti erano evidentemente riservati alla classe dirigente. Il re e i guerrieri ne erano il nucleo essenziale, ma è mal visto che i druidi ne siano stati esclusi. L'uomo comune del popolo si accontentava della fiera, con tutto ciò che questa comportava, in termini di transazioni diverse e, ad un tempo, di divertimenti. I giuristi, ugualmente, si riunivano per mettere a punto tutto ciò che concerneva i rapporti tra gli individui e la collettività. In qualche modo, essi costituivano un vero Parlamento in cui venivano discusse questioni di diritto e di politica.

Il rituale è mal conosciuto. Si sa, comunque, che la vigilia tutti i fuochi d'Irlanda dovevano essere spenti. È evidentemente il segno che l'anno muore. Rinascerà nel momento in cui i druidi avranno acceso un nuovo fuoco. Tutto ciò è stato trasferito, dai cristiani, dal primo novembre a Pasqua. Ma è sempre a *Samain* che si ritiene si svolgano grandi avvenimenti mitici, battaglie, spedizioni nell'Altro Mondo, conflitti con i Tuatha Dé Danann, morti rituali di re, morte violenta di un eroe che ha violato un grave divieto. È inoltre a *Samain* che il Mac Oc viene concepito e che nasce, in un « tempo ristretto » che equivale all'eternità. In effetti, se *Samain* è il punto d'incontro tra il mondo divino e il mondo umano, significa che il tempo normale è stato abolito, o sospeso. Si tratta di una zona temporale neutralizzata: quando il Mac Oc si impadronisce del dominio di suo padre, egli se lo è fatto dare per una notte e un giorno, vale a dire lo spazio temporale di *Samain*, ciò che equivale all'eternità. Questa idea si è perpetuata nella festa cristiana di Ognissanti, più in particolare nella Bretagna armoricana, malgrado la contaminazione del Giorno dei Morti, che è il 2 di novembre. In realtà, nel pensiero celtico, non vi sono né morti né viventi a *Samain*, non più di quanto vi siano dèi o esseri umani. Vi è *tutto*.

Senza che sia possibile affermarlo, è verosimile che, in questa occasione, si svolgessero delle rappresentazioni drammatiche, che richiamavano i grandi miti primordiali, ognuno recitando un ruolo in questo affrontarsi generalizzato di forze rese presenti. Del resto, la festa durava tre giorni, ciò che permetteva di moltiplicare le attività — e i banchetti.

Tre mesi dopo *Samain* si svolgeva la festa di *Imbolc*, il primo di febbraio, verosimilmente sotto il patrocinio della dèa Brigit. La festa di *Imbolc*, recuperata dal cristianesimo e divenuta la festa della Candelora, individua il periodo centrale dell'inverno. Vi si esalta il fuoco, ma anche l'acqua lustrale. È una festa di purificazione, significato che mantiene ancor oggi la Candelora. Ma siamo assai male informati sulle componenti di *Imbolc*, essendo stati eliminati tutti i riferimenti pagani dai cristiani,

imbarazzati — lo si sarebbe per meno — dal problema della dèa Brigit che riappariva con i tratti della badessa Brigitte di Kildare, e la cui festa si svolgeva il primo di febbraio. Detto ciò, *Imbolc* sembra avere un'importanza assai minore di *Samain.* Questa festa non riguarda la classe guerriera, né il re: era forse più intima, più locale.

Per contro, *Beltaine,* la festa del primo maggio, ha un'importanza considerevole. Il nome significa « Fuoco di Bel » e fa riferimento ad un'idea di luce e di calore. È la fine dell'Inverno e l'inizio dell'Estate. Di qui i riti del fuoco, particolarmente abbondanti, e la sacralizzazione della vegetazione nascente. In una società pastorale come quella dei Celti primitivi, ed in particolare degli Irlandesi, si tratta del momento cruciale dell'anno in cui gli armenti escono dai rifugi e vanno a pascolare nella campagna. I famosi *Fiana* del re Finn avevano l'abitudine di trascorrere i sei mesi d'inverno nelle case degli Irlandesi, case che avevano la missione di proteggere; ma, dal primo di maggio, se ne andavano per tutta l'Irlanda, a vivere una vita nomade. È del pari a *Beltaine* che hanno luogo le mitiche invasioni dell'Irlanda. Con ogni evidenza, la festa di *Beltaine* è un'apertura sulla vita e la luce, un'introduzione nell'universo diurno, mentre *Samain* segna l'ingresso nel mondo notturno, che in Bretagna chiamano ancora i « mesi neri ».

Il rituale di *Beltaine* rimane molto incerto. Si trattava, è vero, di una festa sacerdotale, e i druidi dovevano esservi in onore. Senza dubbio vi erano delle cerimonie, dei giochi, delle assemblee, dei banchetti. L'usanza dei rami piantati nei campi, nei giardini e nelle stalle, usanza che continua anche ai giorni nostri, è un lontano ricordo di questo rituale. I fuochi detti di San Giovanni si svolgevano a questa data, e il re d'Irlanda doveva essere il primo ad accendere il fuoco. Tutti coloro che si fossero permessi di farlo prima di lui sarebbero stati condannati a morte. È noto che San Patrizio lo fece, d'altronde impunemente, e che questo atto ebbe un grande peso, a quel che si racconta, nella conversione degli Irlandesi alla nuova religione. Ma, dopo l'estinzione del druidismo, il primo maggio è tuttavia rimasta la festa popolare dell'attività umana, soprattutto dell'attività economica. Non per niente in questo giorno è stata fissata la Festa del Lavoro. Nei paesi germanici, la notte di *Beltaine* è la « Notte di Walpurga », durante la quale si danno convegno tutti gli stregoni e le streghe. Ciò significa che, quel giorno, o meglio quella notte, la classe sacerdotale è all'opera. Ma, siccome i druidi sono scomparsi in quanto sacerdoti, filosofi e giuristi, ricompaiono nella memoria popolare sotto l'aspetto spregiativo di stregoni. Ciò spiega, in par-

te, i rituali di esorcizzazione estremamente numerosi che si osservano nella tradizione popolare a proposito del primo maggio: benedizione degli animali e delle stalle, passaggio degli armenti attraverso filari di fiamme o di braci, purificazione magica dei locali dove hanno soggiornato gli animali, diversi incantesimi per proteggere gli armenti dalle malattie e dagli animali selvaggi.

Se, a *Samain*, si entra in « sonno », a *Beltaine*, si dà il segnale del risveglio. Durante l'inverno, il fuoco è invisibile, nascosto nelle pietre, nel legno, nella materia inerte. Ma l'energia che rappresenta il fuoco esiste allo stato potenziale. In occasione della festa di *Beltaine*, questa energia si manifesta, realizza una vera « epifania ». Le fiamme che scaturiscono dal rogo della collina di Tara, acceso dal re d'Irlanda, sotto la protezione dei druidi, erano più che un simbolo: nel ciclo delle stagioni e dei giorni esse costituivano la prova che dalla morte poteva scaturire la vita.

La quarta festa, *Lugnasad*, cadeva il primo agosto. Secondo la tradizione, *Lugnasad* (etimologicamente, la « Festa di Lug ») era stata istituita dallo stesso dio Lug, a Tailtiu, in memoria di sua madre adottiva, la dèa Tailtiu, simbolo della Madre-Irlanda. La festa consisteva in giochi diversi e soprattutto in assemblee plenarie. Sembra che *Lugnasad* sia prima di tutto una festa regale. In effetti, il re vi presiede corse di cavalli, certami poetici, ma non vi sono giochi guerrieri, né morti rituali. Si suppone che il re, in questo periodo dell'anno, sia in possesso del massimo della sua potenza. Ed è necessario, peraltro, poiché sta per cominciare il periodo in cui si raccolgono i frutti dell'anno. Non si può dimenticare che tutto ciò si svolge sotto la protezione di una dèa-madre che, secondo il mito, è morta essa stessa per assicurare la prosperità ai suoi numerosi figli. *Lugnasad* è una festa che è scomparsa dal calendario della cristianità, ma sopravvive in parte, dispersa in altre feste, come quella, religiosa, delle Rogazioni (68 bis), e le numerose feste profane del Raccolto. Ad ogni modo, l'estate non è propizia alle lunghe festività, ancor meno agli interminabili banchetti. È epoca d'intenso lavoro, in cui si prepara l'arrivo dei « mesi neri » al fine di poterli superare senza danno.

E così, dunque, il calendario delle festività celtiche è articolato attorno a quattro momenti, due dei quali sono particolarmente importanti, *Samain* e *Beltaine*. E siccome queste feste riguardano e radunano un

(68 bis) Nella liturgia cattolica, almeno sino al 1969, rito penitenziale con preghiere e processioni per ottenere da Dio la fecondità dei campi, che veniva celebrato in alcuni giorni di primavera (N.d.C.).

considerevole numero di individui, si può dire, una volta di più, che il druidismo è una *religione sociale*. In questo contesto, l'atteggiamento individuale non ha alcun senso se non si integra all'attività del gruppo. Ciò non significa che ciascun individuo non abbia autonomia: al contrario, sembra che il druidismo abbia privilegiato la nozione di Libero Arbitrio. Ma è una questione di giustificazione: l'attività individuale non ha alcun significato ed è dunque ingiustificabile se non rientra nel quadro della società nel suo complesso, essendo questa società — è quanto meno lo scopo dichiarato — la realizzazione della società divina. Le feste, come i riti, riguardano tutti. Coloro che non vi partecipano si autoescludono, essi stessi, dalla comunità. E se, per una ragione o per un'altra, una festa non viene celebrata (ma si tratta di eventi molto rari), l'equilibrio della società, e dunque del mondo, è minacciato. Giacché le feste, come i riti, sono delle operazioni di tipo magico o religioso (o l'uno e l'altro insieme) che stabiliscono dei rapporti di armonia tra gli esseri e le cose, tra gli uomini e gli dèi, tra le forze visibili e le forze invisibili.

Di qui la necessità di una liturgia organizzata, gerarchizzata, e concepita in quanto proiezione, su scala umana, di quanto accade sul piano cosmico.

6 - LA POTENZA DELLA PAROLA

La civiltà celtica ha carattere orale. I druidi, in effetti, ritengono che « la religione non consente di affidare alla scrittura la materia del loro insegnamento » (Cesare, VI, 14). Ma nessuno ha mai detto che essi non sapessero scrivere. Cesare d'altronde aggiunge: « per il resto, in generale, nei resoconti pubblici e privati, essi si servono dell'alfabeto greco ». E, in Irlanda, i druidi hanno utilizzato la scrittura ogamica sul legno e sulla pietra, come affermano gli autori di numerosi racconti. Ma i racconti stessi non erano scritti, perché trasmettevano la dottrina. Era forse per la preoccupazione di sviluppare la memoria, o per la preoccupazione di non divulgare la dottrina, come pensa Cesare? Certamente per queste due ragioni, ed anche per una terza: la tradizione orale è una tradizione vivente, che, trasmessa di generazione in generazione, si modifica ed evolve costantemente in funzione di ciò che di nuovo si prova. È un tipo di cultura vivente, in opposizione alla tradizione scritta che irrigidisce necessariamente le cose e le fissa in modo immutabile. In un

certo senso, una civiltà fondata sulla tradizione orale è più flessibile, più libera, maggiormente suscettibile di innovazioni di quanto non lo sia una civiltà della scrittura.

Ciò non impediva ai druidi di servirsi della scrittura quando ne avevano bisogno, soprattutto per i rapporti con gli altri popoli, ma anche in casi particolari, quando si trattava precisamente di *agire sull'eternità*. La scrittura aveva allora un ruolo magico, inquietante: si poteva pronunciare un'invocazione, una maledizione, un'esecrazione, ogni specie di « satira » contro un individuo, ma era sempre possibile, in seguito, togliere il sortilegio, vale a dire pronunciare altre invocazioni che neutralizzassero la prima. Ma se, per esempio, si scriveva l'esecrazione, questa assumeva un carattere assoluto e perpetuo. Scrivere una maledizione contro qualcuno su un ramo di tasso o di nocciolo costituiva allora un atto molto grave, insomma assolutamente irreversibile. Si comprende allora assai meglio il divieto opposto alla scrittura. Scrivere doveva essere un atto raro, e, per di più, siccome poteva costituire un pericolo, non bisognava diffonderne l'uso presso coloro che avrebbero potuto servirsene in un qualsivoglia modo.

Detto ciò, è comunque la Parola che ha l'importanza maggiore. Il temibile divieto conosciuto con il termine di *geis* ha un nome significativo: *geis* ha la stessa radice della parola *guth*, « voce ». E si ritrova questa radice nel nome di un Gallo, sacerdote specializzato, il *gutuater*, cioè « Padre della Voce », o « Colui che incanta con la voce ». Georges Dumézil avanza l'ipotesi che quando gli apprendisti-druidi imparavano tanti versi a mente, non sovraccaricavano la loro memoria con l'insieme di un racconto, ma soltanto con qualche verso essenziale: « non poemi che bastassero a se stessi, ma articolazioni, riferimenti ritmici negli svolgimenti in prosa di cui soltanto il significato era tradizionale » (69). I racconti irlandesi e gallesi, nella loro composizione, ci indicano in effetti che gli autori hanno soprattutto ricamato a partire da schemi-tipo, intercalando talvolta delle formule già definite, apprese indiscutibilmente a memoria, e delle parti in versi che testimoniano di un modello a volte molto arcaico. Ma occorre andare più lontano.

(69) *Revue de l'Histoire des Religions*, CXXII, p. 132.

Incantesimi

Si dimentica troppo spesso che, per essere efficaci, alcune formule cosiddette magiche dovevano essere pronunciate in un certo modo, secondo un determinato ritmo, secondo una certa cadenza. Nelle campagne, anche attualmente, sono molto numerosi coloro che possiedono, se non il *Grande Alberto*, almeno il *Piccolo Alberto*, o, come si dice in Bretagna, l'*Agrippa* (69 bis). Questi manuali di magia pratica sono costantemente ristampati. Vi sono dunque molte persone che conoscono formule e gesti da pronunciare e da compiere. Ma il modo di dire le formule? Nessun manuale può insegnarlo. È questo appunto il « segreto ». Ed è trasmesso da coloro che lo conoscono soltanto a coloro che essi hanno scelto. Se si vuole conoscere il druidismo, occorre forse pensare a ciò. Una formula imparata a memoria, ripetuta senza errori, *non è niente* se non la si sa pronunciare. In ciò risiedono l'iniziazione e la trasmissione dei poteri. Tale trasmissione non può compiersi che attraverso la Parola orale. La voce mette in gioco delle vibrazioni, delle frequenze, degli elementi sottili che in nessun modo possono essere descritti. È attraverso la vibrazione che qualcosa si trasmette, è attraverso la vibrazione che si compiono i misteriosi scambi che sono alla base di ogni magia operativa. In ogni rituale vi è predominio della Parola, nelle cerimonie cattoliche come nelle altre, e forse più ancora, a condizione che siano rispettate le regole (70). La potenza della Parola richiede questo prezzo.

Quando un membro della classe druidica intraprendeva un incantesimo, egli accompagnava il suo testo con musica, sia che questa musica provenisse da uno strumento come l'arpa, sia che utilizzasse soltanto il salmodiare o il canto. Per di più, l'incantesimo non sarebbe efficace se venisse pronunciato senza rapporto con dei gesti o delle posture particolari. Nella battaglia di Mag Tured, Lug intona un canto magico davan-

(69 bis) Non dovrebbe essere lo stesso testo di magia popolare, anche se equivalente. Molto probabilmente con il titolo *Agrippa* si intendeva il *Quarto libro* apocrifo, attribuito a Enrico Cornelio Agrippa (1486-1533) dopo la morte come completamento « pratico » dei tre libri della sua *De Occulta Philosophia* (N.d.C.).

(70) Cosa che non accade più attualmente. La liturgia cattolica romana è stata costruita sul latino e risale ad un periodo molto lontano nel passato. Essa costituisce non soltanto un insieme di parole, ma ugualmente di ritmi, di articolazioni di grande precisione che si manifestano nella recitazione, il salmodiare e il canto. Mettere altre musiche e altri ritmi sul testo latino, è un controsenso. Mettere altre parole, per esempio traduzioni in lingue viventi ufficiali o vernacolari, è un non-senso assoluto.

ti ai Fomori « su una sola gamba, con un solo occhio (e con una sola mano), facendo il giro degli uomini d'Irlanda » (71). È allora che interviene la circumambulazione, che, presso i Celti, sembra essere stata un procedimento molto preciso. Di ciò ci si rende conto già con i racconti sulla resa di Vercingetorige. Cesare, per quanto lo riguarda, non fornisce particolari, ma Plutarco (*Cesare*, 27), descrive così la scena: « Vercingetorige, avendo preso le sue armi più belle e ornato il suo cavallo... descrisse un cerchio attorno a Cesare che era seduto e, saltando giù dal cavallo, gettò le sue armi ». Del pari in Floro (III, 10) e in Dione Cassio (XL, 41). Non v'è dubbio che Vercingetorige compisse in tal modo un rituale. Ma non abbiamo alcuna spiegazione su di esso. Lo scopo doveva essere quello di assicurare una sorta di possesso simbolico di Cesare, ed è verosimile che Vercingetorige abbia compiuto il suo movimento in cerchio da destra a sinistra.

In effetti l'orientamento celtico assume come base il sorgere del sole, vale a dire l'Est. Davanti, è l'Est; a sinistra, è il Nord, il lato *sinistro* (è il senso della parola *sinister*); a destra, è il Sud, il lato luminoso; dietro, è l'Ovest. Ma, in realtà, non vi sono che tre punti cardinali visibili: il quarto è inesistente perché non lo si può vedere ed è considerato come l'Altro Mondo, il mondo invisibile. Il Nord è dunque il lato malefico, oscuro. La cristianizzazione accentuerà questa tendenza: sarà il lato diabolico (72). Posidonio afferma che, per adorare correttamente gli dèi, bisogna volgersi verso destra (73). In effetti, il senso normale, vitale, segue il corso del sole. Quando il *file* Amorgen, il primo Gaelo a sbarcare in Irlanda, lascia l'imbarcazione, ha cura di posare per primo il piede destro sulla terra, e intona allora un incantesimo che costituisce una presa di possesso dell'Irlanda (74).

Quando Cû Chulainn deve partire per l'ultimo combattimento, il

(71) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 56.

(72) Le rappresentazioni del diavolo, o leggende che riguardano il diavolo, si trovano sempre sul portale nord delle cattedrali o delle chiese. Nel Medio Evo, ed anche in seguito, si collocavano gli uomini a destra, nella navata, e le donne, che si supponeva fossero « diaboliche », sulla sinistra.

(73) *Ateneo*, XXIII.

(74) *Il Libro delle Conquiste*, in *Textes mythologiques irlandais*, I, 15. Questo rito del piede destro perdura nelle usanze popolari: qualcuno che sia di cattivo umore, o che abbia sprecato la sua giornata, si è « alzato col piede sinistro », o « dal lato sinistro » (del letto). La stessa connotazione si è a lungo mantenuta in politica: la sinistra è inquietante, ma la destra è rassicurante.

suo cavallo si volge tre volte « verso di lui dal lato sinistro », il che è un cattivo segno. Il cocchiere di Cû Chulainn fa allora compiere al carro un giro verso destra, ma ciò non servirà a niente (75). Quando il druido Athirne, l'« Importuno d'Ulster », vuol manifestare le sue cattive intenzioni di fronte agli uomini d'Irlanda, egli comincia il suo viaggio dalla parte sinistra, vale a dire, lasciando l'Ulster, da Ovest, il Connaught (76). La logica di questa circumambulazione è implacabile. Il Sud, a destra, è il corso normale della vita, di cui l'Ovest, dietro, rappresenta la conclusione, il regno dei morti, l'Altro Mondo che è invisibile perché non lo si può vedere. Ma il Nord, a sinistra, è il paese del freddo e dell'ombra: andare ad Ovest dal Nord significa dunque rompere l'armonia cosmica, andare nel verso contrario, e significa esporsi ai guai peggiori.

Compiuto in tal modo, nello scrupoloso rispetto dell'espressione vocale e gestuale, l'incantesimo possiede un temibile potere. Prima della battaglia di Mag Tured, il poeta Cairpé dice: « Pronuncerò la suprema maledizione contro di essi. Li farò oggetto delle mie satire e getterò su di loro la vergogna, al punto che non potranno resistere ai guerrieri a causa degli incantesimi della mia arte » (77). Al momento del suo ultimo combattimento, Cû Chulainn scorge due uomini che si battono. Allora un poeta satirico gli dice: « Vergogna su di te se non riesci a separarli! ». L'incantesimo obbliga Cû Chulainn ad obbedire. Egli uccide i due uomini e si impadronisce del giavellotto per il quale i due uomini si battevano. Ma il giavellotto è l'arma magica preparata da lungo tempo per far morire Cû Chulainn, e questi, per effetto di un nuovo incantesimo, è obbligato a separarsene (78). Nel racconto della *Tain Bô Cualnge*, la regina Medbh, per obbligare Ferdéad a lottare contro Cû Chulainn, « inviò i druidi, gli incantatori e i maghi per tenerlo, e i tre *glam dicin* per provocare le tre eruzioni sul suo viso, ingiuria, vergogna e colpa. E sarebbe morto immediatamente o nel giro di nove giorni se non fosse venuto » (79). Il *glam dicin* è la maledizione suprema, il « grido fatale ». Lo ritroviamo nella tradizione gallese, nel più antico testo letterario arturiano, *Kulhwch e Olwen*. L'eroe Kulhwch cerca di penetrare nella sala in cui Artù presiede il banchetto, ma il guardiano della porta gli dichiara che

(75) « La mort de Cûchulainn », *Ogam*, XVIII, p. 346.
(76) « Talland Etair », *Reveu celtique*, VIII, p. 48.
(77) *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 56.
(78) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 135.
(79) Trad. Guyonvarc'h, *Les Druides*, p. 172.

non potrà entrare se non reca con sé la sua arte. Come ultima risorsa, Kulhwch dice allora al guardiano che se non aprirà la porta spargerà vergogna sul suo padrone, e il discredito cadrà su di lui: « Lancerò verso questa porta tre gridi tali come non ce ne sono stati di più mortali dopo Pengwaedd, in Kernyw, fin nel profondo di Din Sol, nel Nord, e a Esgeir Oervel, in Iwerddon: tutte le donne gravide di questa isola abortiranno; tutte le altre saranno prostrate da un tale malessere che il loro seno si rovescerà e non concepiranno mai più » (80). Bisogna sapere che, nel diritto gallese del decimo secolo, il *diaspad*, vale a dire il « grido acuto », era un mezzo legale di protesta, ma sul suo carattere magico e religioso non v'è alcun dubbio: si tratta della stessa specie di fatale incantesimo.

Si noterà che la potenza dell'incantesimo agisce sulla reputazione dell'individuo che viene preso di mira: se non obbedisce alla domanda magica, dovrà sopportare il biasimo e l'onta, ed è questa onta, simbolizzata spesso da una malattia o da una deformazione fisica, che conduce alla morte il ribelle. L'incantesimo è forse magico, ma è prima di tutto *sociale:* ne va della dignità umana, della dignità dell'individuo di fronte alla società. Si tratta di una concezione assai originale, e che dimostra fino a che punto il druidismo valorizzi l'essere umano, e, paradossalmente, la sua libertà di azione: giacché, quantunque l'incantesimo sia fatale, l'individuo rimane libero di scegliere, a suo rischio e pericolo. Ciò dimostra ugualmente la potenza della Parola, e, attraverso la Parola, la potenza del Soffio. Si comprende allora perché i Romani, secondo quanto racconta Tito Livio, avessero tanta paura delle orde galliche che invadevano l'Italia levando straordinari clamori. Questi clamori erano della stessa natura dei tre gridi di Kulhwch.

Ma l'incantesimo non si faceva in un modo qualsiasi. Occorreva dunque tener conto della componente vocale e della risonanza musicale, ma anche di una complicata gestualità, di cui abbiamo una pallida eco, assai cristianizzata, in un testo del *Libro di Ballymote.* Prima di fare l'incantesimo, occorreva innanzitutto digiunare « sulla terra del re per il quale il poema era stato composto ». La satira doveva essere composta da « trenta laici, trenta vescovi (*sic!*) e trenta *fili* ». Il poeta-satirico incaricato dell'operazione partiva con sei compagni, « titolari di sei gradi di *file* », in particolare un *ollamh* (: il molto potente, il rango più elevato

(80) J. Loth, *Mabinogion*, p. 103.

dei *fili*). L'*ollamh* conduceva gli altri su una collina, al tramontare del sole, « sulla frontiera di sette paesi » (numero evidentemente simbolico). Allora, « volgevano tutti la schiena ad un cespuglio di biancospino che doveva trovarsi alla sommità della collina. Il vento soffiava dal Nord, e ciascuno di loro teneva in mano una pietra di fionda ed un ramo di biancospino: cantavano così contro il re una strofa che si riferisse a queste due cose. L'*ollamh* cantava per primo, e gli altri, ciascuno secondo il loro turno, dopo di lui. Infine, depositavano la loro pietra e il loro ramo sulla radice del cespuglio di biancospino ». Ma il procedimento è pericoloso: « Se essi avevano torto, venivano inghiottiti dalla terra della collina. Al contrario, se era il re ad aver torto, era proprio lui che la collina inghiottiva, con sua moglie, i suoi figli, il suo cavallo, le sue armi, il suo equipaggiamento e il suo cane » (81). Non si tratta, in questo caso, di magia spicciola, ma di un rituale che mette in gioco delle forze naturali latenti che possono essere risvegliate. Le moderne teorie sull'incredibile potenza dello spirito umano (noi utilizziamo soltanto una decima parte del nostro cervello) e gli esperimenti del tutto reali, quantunque occultati dalla scienza ufficiale, che sono praticati da ricercatori di laboratorio, dovrebbero prendere in considerazione rituali come quello appena descritto.

Come ogni operazione di questo genere, l'incantesimo non era soltanto di tipo negativo, diretto contro qualcuno. Non esiste magia bianca o nera; vi è una magia che è ad un tempo bianca *e* nera. Un guaritore può procurare una malattia e chi fa malefizi può guarire, *poiché, in fin dei conti, si tratta dello stesso personaggio.* Così dice un autore di satire: « Intonerò io stesso i vostri poemi e i vostri incantesimi, e la serie delle genealogie dei vostri antenati ed avi in vostra presenza, per accrescere il coraggio dei vostri combattenti » (82).

Ciò non contraddice affatto la visione che in proposito avevano i Greci e i Latini: « Vi sono presso di loro dei poeti lirici che chiamano bardi. Questi poeti accompagnano con strumenti simili a lire i canti che sono sia inni, sia satire » (Posidonio, citato da Diodoro Siculo, V, 31). D'altronde, l'incantesimo rientrava nel cerimoniale della divinazione.

Quest'ultima sembra sia stata tenuta in grande considerazione presso i Celti. « Per quel che riguarda la pratica degli àuguri », dice

(81) *Reveu celtique*, XII, pp. 119-121.
(82) W. Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 25.

Pompeo Trogo (Giustino, XXIV, 4), un Gallo del popolo dei Voconzi, « i Galli superano tutte le altre nazioni ». La divinazione era effettuata sia a partire dall'osservazione del volo degli uccelli e delle viscere delle vittime sia attraverso incantesimi e sogni provocati. Il *Glossario di Cornac* descrive un rituale di divinazione: « Il *file* mastica un pezzo della carne di un porco rosso, di un cane o di un gatto che depone poi sulla pietra piatta, dietro la porta. La offre agli dèi sull'altare con un incantesimo, poi invoca i suoi idoli [l'estensore è un monaco cristiano]..., incanta le palme delle due mani e le tiene sulle guance finché non si addormenta. In seguito lo si risveglia affinché non sia né disturbato né turbato prima che tutto gli sia rivelato...... » (83). Il rituale è del tutto paragonabile alle cerimonie che preludono al « Viaggio dello Sciamano » e che comportano del pari una manducazione o un assorbimento di sostanze allucinogene, un condizionamento, delle invocazioni, il tutto seguito da un sonno estatico nel corso del quale lo sciamano avrà la rivelazione, nell'Altro Mondo, in cui può andare in quanto spirito provvisoriamente separato dal corpo materiale. In Irlanda, questo genere di rituale si chiama l'*imbas forosnai*, ed ha dei punti in comune con la cerimonia del Toro, che consente, dopo il sacrificio dell'animale, la manducazione della sua carne ed un sonno magico, di avere la visione di un futuro re.

Esiste anche il *teinm laegda*, vale a dire l'« illuminazione del canto ». Per praticarlo, bisogna compiere un sacrificio, intonare un incantesimo, toccare con una bacchetta un essere o una cosa in rapporto ai quali era stata posta la domanda, e soprattutto *mettere il proprio pollice nella bocca*, probabilmente a contatto di un « dente del giudizio ». È quanto fa Finn Mac Cumail, secondo i diversi racconti del ciclo di Leinster. Dopo aver mangiato il « Salmone della Conoscenza » del poeta (dunque druido) Finneces, egli ottiene la Conoscenza, e cioè: « quando metteva il suo pollice nella propria bocca e cantava l'illuminazione del canto, allora di qualunque cosa si trattasse, tutto gli era rivelato » (84). Ma Finn conosce anche l'uso dell'*imbas forosnai*, e il *dichetal do chenmaid*. Quest'ultimo procedimento, che è un « incantesimo della punta delle dita », e che non comporta sacrificio, né riferimento agli dèi del paganesimo, fu il solo che venne tollerato da San Patrizio, e si conservò dunque in uso presso i cristiani irlandesi. Mancano informazioni al riguar-

(83) W. Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 25.
(84) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 146.

do, ma sappiamo che il procedimento « era acquisito con grande conoscenza e applicazione » (85). Nondimeno, è l'*imbas forosnai* che Finn Mac Cumail pratica sempre, ed è proprio grazie a questo procedimento che egli è avvertito della sua prossima fine: « Egli mise il suo pollice sotto il suo "dente del giudizio" e cantò un *teinm laegda.* Gli fu allora mostrato che la fine del suo tempo e della sua vita era venuta... » (86). Ad ogni modo, si vede che le tecniche di divinazione erano più o meno dipendenti le une dalle altre.

Beninteso, gli elementi che permettono la divinazione sono sempre oscuri, e richiedono, per esser compresi ed espressi, una conoscenza: di qui l'intervento dei druidi e degli indovini, se non addirittura di una persona capace, in virtù di un suo dono individuale, di procedere all'interpretazione. Il testo irlandese *Bailé an Scâl* (Estasi profetica del Campione) ci presenta il re Conn dalle cento Battaglie che scopre una pietra sopra un tumulo. Quando posa il piede sulla pietra, questa grida. Domanda allora al suo druido « cosa gridasse la pietra, quale fosse il suo nome, donde venisse e dove andasse, e chi l'avesse portata a Tara ». Il druido domanda un termine di 53 giorni per rispondere. Allora, al momento adatto, rivela a Conn la storia della Pietra di Fâl e aggiunge: « Il numero di gridi che la pietra ha lanciato, è il numero di re che saranno della tua stirpe, ma non sarò io che te li nominerò ». Talvolta, gli elementi della predizione sono ancora più strani, se non addirittura contraddittori. Tre druidi predicono al re Diarmaid che egli morrà: « Si tratterà di un omicidio, dice il primo druido, ed è una camicia fatta della lana di una sola pecora che tu indosserai la notte della tua morte... Per annegamento, dice il secondo druido, e sarà in una birra fabbricata con un sol grano che ti affogherà quella notte... Per ustione, dice il terzo, e verrà provocata dal lardo di un maiale non ancora nato che avrai sul tuo piatto ». Il re ha un bel dire che tutto ciò è inverosimile, tutto si svolge come previsto: viene mortalmente colpito, affogato e bruciato vivo dagli Ulaid (87).

A tal proposito, non si possono non ricordare certe predizioni del Mago Merlino, soprattutto quelle che riferisce Goffredo di Monmouth nella sua *Vita Merlini.* In effetti, predice come segue la morte di un bam-

(85) *Ancient Laws of Ireland,* I, p. 44.

(86) « La mort de Finn » in O'Grady, *Silva Gadelica.* Cfr. J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande,* pp. 165-168.

(87) Citato da Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides,* p. 206.

bino: « Il bambino morirà cadendo da una roccia: morrà in un albero; morrà in un fiume ». Tutti prendono Merlino per un pazzo. Ma il bambino, mentre stava seguendo un cervo, cade sopra una roccia in un precipizio, rimbalza in un fiume dove annega, agganciato tuttavia con il piede ad un ramo d'albero (88). Questo aneddoto deriva del resto da una antica tradizione su un personaggio che porta il nome di Lailoken, che sembra essere stato il modello di Merlino, una specie di vagabondo mezzo pazzo che visse intorno agli anni 650 presso i Bretoni del Nord, nel paese di Strathclyde. Secondo il testo latino della *Vita di San Kentigern*, scritto all'inizio del XII secolo, Lailoken, che vive nella foresta, per espiare le sue colpe, dichiara un giorno a San Kentigern che egli morrà « per i colpi di pietre e di bastoni ». Kentigern vuole saperne di più. Lailoken gli dice che morrà trafitto da un punteruolo di legno, ma che morrà del pari annegato nell'acqua. Effettivamente, inseguito dai pastori del re che gli gettano addosso delle pietre e lo colpiscono con i loro bastoni, Lailoken cade sulle rive dirupate di un fiume e annega, trapassato da un palo aguzzo che dei pescatori avevano collocato in quel posto (89).

Occorre peraltro ricordarsi che il Merlino di Goffredo di Monmouth e del *Roman de Merlin* è un personaggio che scoppia a ridere quando gli viene posta una domanda. Quindi egli risponde per enigmi, o meglio risponde, almeno in apparenza, a vanvera. Vi è una sorta di derisione nel riso di Merlino, come se ogni profezia non dovesse essere considerata come vera, o come se la visione dell'avvenire fosse una insensatezza. È evidente che ci troviamo qui nella sfera dell'irrazionale, e che, per penetrare in questa sfera, bisogna rompere qualcosa, provocare una rottura. Il riso di Merlino è una provocazione. In effetti, la risposta deve essere trovata da colui che pone la domanda: l'indovino è soltanto colui che compie un atto che mette in contatto l'individuo con l'Altro Mondo. In questo senso, il riso, come la voce, consente di abolire il tempo. Giacché è soltanto abolendo il tempo relativo che si può penetrare nei segreti dell'avvenire, essendo quel tempo niente altro che un passato ancora indefinito. L'arte della divinazione è stata concepita dai Celti come padrona del tempo e dello spazio concepiti come un assoluto unico e tuttavia molteplice.

(88) J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, p. 14.
(89) J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, pp. 67-68.

E se la divinazione ha necessariamente un rapporto con l'incantesimo vocale, cosa dire di quel misterioso procedimento che in irlandese si chiama *geis*? In effetti, la parola è intraducibile. Lo si potrebbe rendere con l'espressione « tabù », se la connotazione non fosse troppo legata alle civiltà del Pacifico. È meglio utilizzare la parola « divieto », quantunque tale espressione sottolinei esclusivamente l'aspetto negativo della cosa. In realtà, per loro natura, i *gessa* (plurale di *geis*) hanno un carattere ambiguo: il valore positivo può apparire dietro l'aspetto negativo e viceversa.

Si tratta di un incantesimo pronunciato da un druido, da un membro della classe sacerdotale, poeta o musico, e talvolta da un individuo isolato, più spesso da una donna, considerata allora come una profetessa, una poetessa, un'autrice di satira o un essere fiabesco. Così, l'eroina Déirdré, promessa sposa di re Conchobar, s'innamora del bel Noisé, e si offre a lui. Ma Noisé non ha voglia di avere guai da Conchobar. E la respinge. Allora Déirdré « si avventa su di lui e lo afferra per le orecchie: Ecco due orecchie di vergogna e di beffa, dice l'eroina, se non mi porterai con te! » (90). Noisé non può fare niente altro che obbedire alla terribile ingiunzione, ciò che, più tardi, provocherà la sua rovina. La stessa cosa accade per Grainné, la moglie — o la fidanzata — di Finn mac Cumail. Essa avanza le proprie pretese su Diarmaid, un giovane guerriero vassallo di Finn. Diarmaid la respinge. Allora, Grainné, dopo aver addormentato con un filtro magico tutti i commensali di un banchetto, gli lancia questa sfida: « Ti pongo sotto un *geis* di pericolo e di distruzione, o Diarmaid, se non mi porti con te fuori di questa casa, questa notte, prima che Finn e i capi d'Irlanda si risveglino dal sonno » (91). Controvoglia, Diarmaid porta con sé Grainné. Essi sono inseguiti da Finn e dai *Fiana*. Ma Diarmaid non ha rapporti sessuali con Grainné. Un giorno, essa gli lancia un nuovo *geis* che è una provocazione magica che mette in dubbio la sua virilità: Diarmaid è allora obbligato a conoscere carnalmente Grainné (92).

Tutto ciò non può non farci pensare alla leggenda di Tristano e Isotta, ed illumina di nuova luce l'amore di questi due eroi disgraziatamente recuperati dalla sensibilità romantica. Grainné è, in effetti, il pro-

(90) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 65.

(91) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 155 e 160-161.

(92) Vedi il capitolo su « Yseult ou la Dame du Verger », in J. Markale, *La Femme celte*, pp. 293-354.

totipo irlandese di Isotta la Bionda. È la donna-sole, l'ultimo volto dell'antica divinità femminile del Sole. Se si rilegge attentamente la leggenda, in particolare gli episodi arcaicizzanti del *Roman de Tristan* in prosa, ci si accorge che Isotta è, dopo il primo incontro, innamorata di Tristano. Ma Tristano rimane indifferente: la prova è che conquista Isotta per conto di suo zio, il re Mark. Di qui il furore di Isotta quando Tristano la conduce, in nave, dall'Irlanda verso il regno di Mark. Di qui, inoltre, l'errore voluto dalla dama di compagnia Brangwain, complice di Isotta, che consiste nel servire il filtro che li obbligherà ad amarsi. Ecco Tristano prigioniero del filtro come Diarmaid è prigioniero del *geis*. Il filtro non è che la versione folklorizzata, cristianizzata, e che libera del senso di colpa, del *geis* dell'archetipo irlandese: ormai, egli non potrà vivere più di un mese senza avere rapporti con Isotta. Altrimenti, morrà, vittima del magico incantesimo (93).

Ma Diarmaid, vittima di due *gessa* di cui è responsabile Grainné, solare donna maga, è anche sotto l'influenza di *gessa* anteriori che non sono meno terribili. Egli non deve uccidere cinghiali. Ma, nello stesso tempo, egli non deve ascoltare un latrato di cane da caccia che corra sulla selvaggina senza unirsi alla caccia. E non deve assolutamente mai rifiutare la richiesta di uno dei suoi compagni. Per mezzo di questi *gessa*, Finn lo stana dal suo nascondiglio, lo obbliga a trasgredire il principale obbligo facendogli uccidere un cinghiale, e lo porta così alla morte (94). Quanto accade a Cû Chulainn, il « Cane di Culann », è dello stesso ordine. Questi non deve uccidere cane, né mangiarne. Ma non può rifiutare un invito a pranzo. I suoi nemici fanno in modo che egli trasgredisca un primo divieto: ben presto, egli trasgredisce tutti gli altri divieti, gli uni dopo gli altri, ciò che provoca la sua morte (95). Giacché i divieti sono spesso molto numerosi, e la debolezza del sistema risiede nel fatto che fatalmente, un giorno o l'altro, l'individuo si trova preso tra due *gessa* contraddittori. Non vi è altra soluzione che il decadimento o la morte. Ma, in ogni modo, il decadimento, vale a dire la vergogna di fronte al gruppo sociale, porta inesorabilmente alla morte.

(93) Tristano è un uomo-luna che non può più vivere senza ricevere la luce del sole, vale a dire senza avere contatti con la donna-sole. Su questo tema nel suo complesso, cfr. J. Markale, *Siegfried ou l'Or du Rhin*, Retz, Paris, 1984, in particolare il capitolo che riguarda la Donna-Sole.

(94) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 162-163.

(95) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 134-137.

I divieti riguardano sempre i re o certi guerrieri, ma mai i druidi. Cesare ci informa che il magistrato degli Edui, il vergobreto, che in quell'epoca aveva sostituito il re primitivo, era assoggettato a dei divieti, tra cui quello di non uscire fuori dei confini del suo popolo. Cormac, il figlio di Conchobar, non doveva ascoltare il suono di una certa arpa, non doveva cacciare gli uccelli della pianura di Da Cheo, né ricercare incontri femminili a Senath-Mor, né attraversare senza bagnarsi il Shannon, e molte altre cose ancora (96). Il re Conairé il Grande, eroe del racconto *La Distruzione del Palazzo di Da Derga*, ha un bel trattamento anche lui: « Ti è stato vietato (fin dalla tua nascita) di uccidere uccelli... Non girerai intorno alla città di Tara dalla parte del Sud, né la pianura di Breg dalla parte del Nord. Non dovrai cacciare gli animali selvaggi di Cerna. Non uscirai da Tara ogni nove notti. Non dormirai in una casa in cui il bagliore del focolare sia visibile al di fuori dopo il tramonto del sole... Nessun furto dovrà essere commesso sotto il tuo regno... Infine, non dovrai sedare litigi tra due dei tuoi servitori » (97). Tutto va bene per un certo tempo. L'Irlanda è prospera perché il suo re rispetta tutti i suoi *gessa*. Ma, un giorno, egli separa i suoi due fratelli di latte che si stanno battendo. Ha trasgredito il suo primo divieto, e trasgredirà tutti gli altri, uno dopo l'altro, cosa che lo porterà alla morte. Si potrà pensare che questi *gessa* appaiono spesso ridicoli e assai difficili da rispettare. Da un lato, la maggior parte di questi *gessa* ci vengono presentati sotto forma simbolica. Altri si giustificano pienamente per il rigore e il valore morale che si è in diritto di attendersi da un re affinché governi efficacemente e con giustizia il suo regno. È perfettamente normale che sia il re a sopportare, più di tutti gli altri, il peso e la minaccia d'innumerevoli divieti. Altrimenti, non sarebbe un re.

Ciò prova in ogni caso che il *geis* ha valore di legge assoluta, sul piano religioso come sul piano civile. Non vi è niente di straordinario in ciò, poiché, nel pensiero druidico, *si tratta della stessa cosa*: la dimensione temporale non esiste senza quella spirituale, e viceversa. La pratica dei *gessa* è dunque necessaria per assicurare che il sistema funzioni nel modo più completo: interdire qualcosa di preciso sottintende immediatamente un valore positivo non stabilito, ma che deve essere realizzato. Ma, anche in questo caso, malgrado il carattere obbligatorio del divieto,

(96) *Revue celtique*, XXI, p. 152.
(97) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 117.

l'essere umano appare libero della sua scelta, in pieno possesso del suo Libero Arbitrio, a suo rischio e pericolo. Il *geis* celtico non ha niente a che vedere con il *Fatum* greco-latino. Il *Fatum* è una entità neutra, anonima, cieca, che incombe sugli dèi e sugli uomini, ma il *geis*, con le sue componenti magiche e religiose, riguarda l'individuo, e lui soltanto, nella presa di coscienza che egli opera di fronte a se stesso e di fronte alla collettività di cui fa parte. Ma è l'essere umano che domina e che dirige. Questa nozione è fondamentale per comprendere il pensiero druidico, e per stabilire le differenze essenziali fra quest'ultimo e il pensiero classico mediterraneo.

Ed è in piena coscienza che un individuo può legarsi da solo per mezzo di un *geis*: quando fa un giuramento. In quel momento, l'individuo è ad un tempo incantatore ed oggetto dell'incantesimo. Il fatto di giurare « sul dio su cui giura la mia tribù » dà all'atto la sua dimensione sacra. Si tratta di un impegno solenne che assume per testimoni e garanti gli dèi, o anche le forze naturali, come il sole, i venti o la terra. Il re Loégairé, vinto in battaglia, deve promettere di non esigere più tributi dai suoi vassalli, assumendo come garanti « il sole e la luna, l'acqua e l'aria, il giorno e la notte, il mare e la terra ». Ma Loégairé non tiene fede al suo giuramento, e così muore, « a causa del sole, del vento ed anche a causa di tutti i suoi garanti, giacché nessuno in quei tempi osava trasgredirli » (98).

Tutto ciò dimostra l'importanza eccezionale che il druidismo attribuiva alla Parola, ma alla Parola vivente, pronunciata, salmodiata, cantata, gridata, e non alla parola morta e irrigidita, quella che è scritta, e soltanto conservata. È un po' come uno spartito musicale: se non vi sono dei musicisti per interpretarlo, per renderlo vivente, equivale a niente. Un disco, un nastro magnetico non sono altro che dei supporti, ma se non vi è un *organo* per estrarne il contenuto, non servono proprio a nulla. La potenza della Parola non esiste senza la Voce che animi questa Parola, senza un *gutuater* per invocare le forze misteriose che dormono attorno a noi e in noi. È il mito della Bella Addormentata nel Bosco. È anche il mito della principessa della Città di Is che, nuotando sotto la superficie del mare, attende l'audace che verrà a prenderla e che la condurrà con sé al di sopra, là dove brilla il sole.

(98) *Revue celtique*, VI, p. 165.

7 - TOTEMISMO E SCIAMANISMO

Le tecniche rituali utilizzate dai druidi si riferiscono a tradizioni che sembrano molto antiche, ma che non sono necessariamente un'eredità indo-europea. I Celti, diciamolo ancora una volta, non erano che una minoranza, e hanno dovuto venire a patti con le popolazioni autoctone dell'Europa occidentale quando vi si stabilirono. È dunque possibile ritrovare sopravvivenze preistoriche nel druidismo. Ciò risulta evidente per il concetto di divinità solare femminile. È probabile per quanto concerne la divinità che porta il nome di Cernunnos. È possibile per ciò che riguarda il ruolo degli animali — ed anche dei vegetali — nella mitologia, almeno nei racconti nei quali intervengono frequentemente degli esseri dalla forma animale o che portano dei nomi di animali. Si è dunque tentati di parlare di totemismo.

La questione è stata oggetto di controversie. All'inizio del secolo, quando era preponderante l'influenza del *Ramo d'Oro* di Frazer, l'orientamento era quello di ammettere il totemismo presso i Celti, visti i numerosi interventi animali nei racconti epici. Attualmente, l'orientamento è piuttosto caratterizzato da un rigetto della presenza di elementi totemici nella religione druidica. Ma, questo rigetto non sembra giustificato, e se è certo che dei nomi di uomini sono composti con l'aiuto di nomi di animali in virtù del valore simbolico che loro conferiscono questi animali, vi sono degli elementi che non possono affatto spiegarsi se non attraverso un certo totemismo.

Per definizione, il totemismo è una credenza che ammette l'esistenza di antenati animali da cui un individuo o un gruppo sociale si suppone siano discesi. Questa credenza si manifesta sul piano religioso con un culto rivolto all'animale-antenato, ed anche con differenti divieti, soprattutto i divieti alimentari. Così, non si può consumare la carne dell'animale totemico, salvo, come hanno segnalato gli etnologi, il giorno della festa rituale, in cui la trasgressione del « tabù » è permessa, se non obbligatoria. È d'altronde in questo modo che Freud, basandosi su Frazer, tenta di spiegare, in *Totem e Tabù*, la nascita delle religioni attraverso il senso di colpa derivante dall'uccisione del Padre, vale a dire dell'Antenato primitivo, uccisione ritualizzata nel pasto totemico.

Bisognerebbe prima di tutto sapere se, in tutte le forme di totemismo che sono state osservate, si credeva realmente alla realtà dell'animale antenato. Dirsi « Figli dell'Orso » non vuol dire necessariamente credere di essere il pronipote di un orso. Gli etnologi hanno spesso preso

alla lettera quella che era soltanto un'immagine rappresentativa. Con il pretesto che il Pesce è stato, presso i primi cristiani, un segno di riconoscimento che impersonava il Cristo, si potrebbe sostenere che i cristiani credessero di discendere da un animale-pesce. Un osservatore esterno, non informato, potrebbe in effetti pensarlo. La realtà del totemismo è più complessa nella misura in cui intervengono delle tradizioni codificate e trasmesse per mezzo d'immagini significative. E soprattutto, bisognerebbe evitare di cadere in una trappola: considerare cioè i « primitivi » come dei sottosviluppati mentali. La parola « primitivo » non dovrebbe essere usata se non per designare l'anteriorità cronologica o l'alterità culturale. In questo senso il totemismo dovrebbe essere ricondotto alle sue giuste dimensioni: la credenza che un individuo e una collettività possono appartenere ad una stirpe il cui segno per riconoscersi, l'emblema in un certo senso, è una rappresentazione animale o vegetale, essendo le motivazioni della scelta dell'animale e del vegetale « totemico » di ordine simbolico o semplicemente sociologico.

Sotto questo aspetto, vi è incontestabilmente totemismo presso i Celti. Ne è testimonianza il nome del popolo gallico degli *Eburovici*, costruito sulla parola che significa « tasso ». Ne è una prova la relazione di Finn mac Cumail, della sua famiglia e dei *Fiana* d'Irlanda, con i cervidi: si tratta verosimilmente di un clan molto antico, erede degli occupanti preistorici dell'Irlanda, al tempo dei cacciatori di renne. E, in questo caso, il riferimento totemico al cervo si giustifica pienamente con la sociologia. Ugualmente accade per i principali personaggi dell'Ulster epico: sono tutti segnati da una relazione con il toro e con il cane.

Cû Chulainn ne è l'esempio tipo. Egli si chiama Sétanta, ed è a causa della morte di un cane, più infernale che reale, che riceve il soprannome di « Cane di Culann ». Il che assomiglia molto ad una iniziazione. Una volta che egli ha ucciso il cane del fabbro, costui protesta perché non avrà più un guardiano, non avrà più un difensore. Sétanta, che è manifestamente in torto, vuole porre riparo nei suoi confronti: d'ora in poi, sarà lui stesso il guardiano e il difensore, e dunque il cane di Culann. Sceglie dunque il suo nome funzionale, entra *in una confraternita*, in un clan. E il druido Cathbad, che si trova colà, ratifica l'atto dicendo che ormai Sétanta non porterà più altro nome che quello di Cû Chulainn (99). È un rito di passaggio, un rito che permette di accedere

(99) G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 108-110.

ad un clan. Ma questo clan ha come emblema il cane, di cui reca testimonianza il nome del re, zio — e padre — del giovane eroe: Conchobar.

Vi è di più. La gloriosa « carriera » di Cû Chulainn si colloca interamente fra due uccisioni di cani. La prima gli dà il suo nome e lo introduce nella classe guerriera. La seconda si colloca immediatamente prima della morte dell'eroe, dopo che questi ha dovuto, a causa di un *geis*, mangiare del cane arrosto preparato da una strega, figlia di Calatin: « Ahimè! dice Cû Chulainn. Io non ucciderò mai più un uomo dopo questo animale. È un cane che è stato l'oggetto della prima impresa da me compiuta, e mi è stato profetizzato che un cane sarebbe stata l'ultima mia impresa » (100).

L'eroe Diarmaid, prototipo di Tristano, è, per quanto lo riguarda, legato al cinghiale. Alcune versioni della leggenda spiegano che il fratello di Diarmaid, ucciso accidentalmente, è stato metamorfizzato in un cinghiale magico, donde il divieto principale di Diarmaid: non cacciare mai il cinghiale, pena il morire (101). Si ritrova questo cinghiale magico nella tradizione gallese, non soltanto nel racconto di *Kulhwch e Olwen* in cui Artù e i suoi compagni braccano il cinghiale Twrch Trwyth, ma anche in alcune *Triadi dell'Isola di Bretagna* e nella *Storia dei Bretoni* di Nennio (102). Il cinghiale è un emblema frequente in Gallia: la quasi totalità delle insegne di guerra che si sono potute ritrovare, sono delle aste sormontate da una rappresentazione di cinghiale in bronzo. Su una placca del Calderone di Gundestrup, che rappresenta il rito di soffocamento, i guerrieri hanno tutti un elmo sormontato da un cinghiale. La questione è di sapere se il cinghiale rappresenta una forza fisica e « solitaria » del guerriero, il che ne farebbe un elemento simbolico, o se si tratti dell'animale mitico considerato come l'antenato della classe guerriera.

Si hanno altre storie, che non sono molto precise, a proposito del legame esistente tra un essere umano e un animale. Così, il giovane Kulhwch nasce in mezzo ad un branco di porci domestici (103) e il giovane Pryderi, figlio di Rhiannon, alla sua nascita viene rapito, poi viene

(100) *Ogam*, XIV, p. 498.
(101) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 154.
(102) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 139-144. Cfr. J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 285-290.
(103) J. Loth, *Mabinogion*, p. 99.

deposto in una stalla dove è nato un puledro (104). Sembra che il simbolismo sia qui superato in modo specifico e che occorra riconoscere una sopravvivenza di totemismo in queste misteriose circostanze. Bisognerebbe anche domandarsi perché l'irlandese Art, figlio di Conn, vale a dire « Orso, figlio di Cane », deve avere come sposa, dopo averla conquistata attraversando le peggiori disavventure, la figlia di Coinchend Cenfada, vale a dire dalle « Teste di Cani » (105). Il nome del re Artù, che non è di origine latina, come si vorrebbe far credere, è composto su *artu* o *arto*, « orso » (106). Il nome del re Math è del pari uno dei nomi celtici dell'orso, *matu* 107). E il nome del re Mark è quello del cavallo (*March*). Simbolismo? Certo. Le proprietà attribuite ad un animale sono allora trasferite sul personaggio che porta il nome di questo animale. Ma ciò non contraddice affatto la certezza di trovarsi di fronte ad alcune sopravvivenze di totemismo, di appartenenza ad una stirpe il cui segno di riconoscimento è l'animale in questione.

Il divieto di uccidere l'animale di cui si porta il nome è allora la regola. È il caso di Cû Chulainn, ed è probabile che così doveva essere per Artù a proposito dell'orso. In effetti, un testo arcaicizzante, il *Romanzo di Yder*, presenta delle curiose avventure: Yder (Edern), figlio di Nudd, i cui rapporti con la regina Ginevra sono molto ambigui, al punto da scatenare la gelosia del re, uccide un orso che si era introdotto nella camera della regina. O l'orso rappresenta simbolicamente Artù, oppure Yder sostituisce qui Artù, il quale non può permettersi di uccidere l'orso (108). In ogni caso, è probabile che divieti di tal natura gravassero su altri personaggi con nomi di animali. Finn, il cui vero nome era Demné, non poteva uccidere daini, suo figlio Oisin non poteva uccidere cerbiatti, Art non poteva uccidere orsi, e il re Mark non poteva uccidere cavalli. Quanto ai divieti alimentari, dovevano essere complementari.

Tutto ciò non riduce il druidismo ad una forma imbastardita di totemismo primitivo. Il ruolo degli animali ed anche dei vegetali nella mitologia celtica deve essere preso in considerazione. La grande familiarità dell'uomo con la natura non spiega tutto. Il simbolismo si sovrappone

(104) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 16-20.
(105) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 184-191.
(106) J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 198-200 e 297-298.
(107) J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 267-269 e 294-300.
(108) J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 267-269 e 294-300.

sempre a certe credenze più antiche, poiché deriva i suoi significati da oggetti che si ritiene siano conosciuti da tutti, e che dunque appartengono ad una tradizione lontana e solidamente fondata nella memoria. Certo, se il totemismo fosse stato più importante, si sarebbe manifestato nel sistema dei clan. Orbene, i clan, in quanto tali, non esistono nella società celtica. Ciò che talvolta si chiama « clan » non è che un comodo appellativo per designare un gruppo di famiglie unite da interessi comuni, se non da una comune origine. Ma, dal punto di vista strettamente giuridico, il clan non esiste. Conseguentemente, se vi sono tracce di totemismo nel druidismo — e abbiamo visto che ce ne sono —, esse sono sopravvivenze di uno stato anteriore all'arrivo dei Celti, e che essi non hanno accettato, né integrato nel loro sistema. Ma, una religione che elimina ufficialmente ogni riferimento a credenze, o a usanze, di una religione anteriore, vede riapparire queste credenze e queste usanze sotto altre forme più o meno adattate, ma che testimoniano della loro eterogeneità.

L'importanza di animali e vegetali della mitologia celtica come pure nei rituali druidici solleva un altro problema. Esiste nel druidismo una componente sciamanica, o comunque vi sono elementi che possono essere assimilati a pratiche sciamaniche?

A prima vista, si è tentati di rispondere negativamente, dal momento che il druidismo costituisce una religione gerarchizzata e fondata su strutture indo-europee, mentre lo sciamanismo non è mai stato altro che un insieme di credenze e di riti diffusi nei popoli di origine e di culture assai differenti. Lo sciamanismo è in effetti praticato tanto nell'Asia estremo-orientale presso i popoli detti asiatici, quanto nelle regioni siberiane a popolazione indo-europea. Per di più, un tempo è stato a lungo diffuso nella frangia nordica dell'Europa, per non parlare della pianura russa e del Caucaso. È certo che lo sciamanismo ha un rapporto con la civiltà degli Sciti. Ed è noto che la mitologia germanica è lungi dall'essere esente da fatti sciamanici, soprattutto a proposito di Odino-Wotan che si presenta come il dio-sciamano per eccellenza. Inoltre, i legami dei Celti con gli Sciti non devono esser più dimostrati, non fosse che nella sfera delle influenze sulle arti plastiche. Orbene, gli Sciti hanno, verosimilmente, veicolato nozioni analoghe a quelle che si scoprono nello sciamanismo, e noi sappiamo che degli ausiliari sarmati, e dunque sciti, furono incaricati da Roma della sorveglianza del Vallo di Adriano, in Gran Bretagna, in compagnia di tribù bretoni più o meno indipendenti. « Gli Sciti », dice Georges Dumézil, « sono chiamati a svolgere un ruolo

importante, di distributori o di trasmettitori su un altro campo di ricerche...: i rapporti della mitologia giapponese e l'ideologia indo-europea... » (109). Questo ci conduce, forse, molto lontano, ma mette in luce l'esistenza di una corrente culturale, e necessariamente cultuale, nel nord dell'Asia e nel nord dell'Europa, corrente che fondamentalmente si oppose a quella dell'Asia meridionale e a quella del Mediterraneo. Si potrebbe chiamare questa corrente, che dovette essere ininterrotta dal Pacifico all'Atlantico, in un certo periodo della Storia, una corrente « barbara ».

Non è pensabile che i differenti popoli inclusi in questa corrente barbara non abbiano esercitato alcuna influenza gli uni sugli altri. Abbiamo la prova della presenza di elementi indo-europei, soprattutto la tripartizione funzionale, nella mitologia coreana e nell'antica mitologia giapponese, in particolare nella tradizione degli Ainu. Questa stessa presenza indo-europea è perfettamente individuabile nelle credenze e nelle pratiche sciamaniche di diversi popoli. Perché non si sarebbe prodotto anche l'inverso? Affermare perentoriamente, come fanno alcuni, che non vi è alcuna traccia di sciamanismo nel druidismo è come praticare la politica dello struzzo. Abbiamo attualmente una conoscenza approfondita del fenomeno sciamanico, ed è possibile stabilire solidi confronti. Per di più, scartare lo sciamanismo dal druidismo porta a disprezzare lo sciamanismo facendone soltanto una tradizione di stregoneria. Orbene, come dice Mircea Eliade, lo sciamanismo è « l'esperienza mistica più valida delle religioni arcaiche », e il più delle volte le pratiche rituali, basate su credenze profonde, su ragionamenti metafisici, hanno « sovente lo stesso rigore e la stessa nobiltà delle esperienze dei grandi mistici dell'Oriente e dell'Occidente » (110). Le pratiche sono un indispensabile supporto per le dottrine. Cosa sarebbe stato il druidismo senza pratiche rituali?

I continui riferimenti che i Celti fanno agli animali e ai vegetali sono degli elementi di possibile confronto. Il legame tra lo sciamano e il vegetale è evidente, come del pari è evidente il legame fra il druido e l'albero. L'albero del mondo sciamanico è quasi sempre la betulla, albero a foglie caduche che resiste meglio al freddo, e che si trova più a nord. Nel famoso poema del *Cad Goddeu*, l'eroe Gwyddyon, che trasfor-

(109) G. Dumézil, *Romans de Scythie et d'alentour*, Payot, Paris, 1978, p. 13.

(110) Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, Payot, Paris 1968, p. 15 (tr. it.: *Lo sciamanismo*, Edizioni Mediterranee, Roma, 1974 - N.d.C.).

ma i Bretoni in alberi, assume lui stesso l'aspetto di una betulla. E Gwyddyon, per la maggior parte delle sue caratteristiche, fa pensare ad uno sciamano. È un mago divino, capace di risvegliare le forze vegetali ed anche di metamorfizzare gli esseri umani in animali, quando muta Blodeuwedd in gufo, gli animali in esseri umani, quando restituisce a Lleu Llaw Gyffes, che era divenuto aquila, il suo aspetto umano (111). È noto che gli sciamani, con i loro incantesimi, con le loro pratiche estatiche, possono divenire animali, sia incorporando in se stessi lo spirito dell'animale, sia proiettandosi all'interno dell'animale. La trasformazione non si compie forse sul reale piano *materiale*, ma si compie su un reale piano psicologico e mistico. I Tuatha Dé Danann, che sono ad un tempo dèi e druidi, sono capaci di operare metamorfosi di tale natura. E sono indubbiamente queste metamorfosi che si ritrovano in numerosi testi celtici.

Un buon esempio è rappresentato da *La Storia di Tûan mac Cairill*, personaggio molto interessante della tradizione irlandese. Testimone di cinque grandi invasioni dell'Irlanda, fin dai tempi di Partholon, è sopravvissuto mutando di forma. Prima uomo (più esattamente druido), è divenuto cervo, cinghiale, falco, salmone, prima di ridiventare un uomo. In proposito si è parlato di reincarnazione, ma si tratta soltanto di successive metamorfosi di uno stesso corpo, di uno stesso essere, dotato di poteri eccezionali. Tûan mac Cairill è l'immagine dell'Uomo primordiale, ancora capace di ricostituire, come dice Mircea Eliade a proposito dello sciamano, l'età dell'oro del principio dell'umanità, quando gli uomini e gli animali parlavano lo stesso linguaggio e non si uccidevano a vicenda. Certo, le trasformazioni di Tûan sono simboliche, adattate al sistema di civiltà che ne costituisce il fondo, ma testimoniano della presa di coscienza che l'essere non è isolato nell'universo e che fa parte di un insieme che raggruppa tutti gli elementi e tutte le energie (112). Nella tradizione irlandese, un altro personaggio di nome Fintan, che significa il « vecchio sacro » (*Vindo-Senos*), nome in cui ritroviamo ancora una volta la parola *finn-gwynn-vindo*, ha metamorfosi simili, ma si tratta senza dubbio di un doppione (113). Quanto al bardo Taliesin, o sedicente tale, egli è solito a queste trasformazioni. Il *Cad Goddeu*, che gli viene at-

(111) J. Loth, *Mabinogion*, pp. 78-79.

(112) *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 145-156.

(113) « La Fondation du domaine de Tara », in *Textes mithologiques irlandais*, I, pp. 157-166.

tribuito, ne fa menzione, come certi altri poemi (114), e la sua storia leggendaria, quantunque raccolta tardivamente, testimonia dell'antichità di questa credenza nella possibilità di metamorfosi (115). Il tema è ugualmente riconoscibile in certi racconti popolari, ed è noto che la tradizione orale ha conservato, più di ogni altra tradizione, questa colorazione sciamanica che le deriva dai tempi più lontani. Un racconto dell'Alta Bretagna presenta così un giovane eroe, servitore del diavolo, che avendo avuto conoscenza di alcuni segreti del suo maestro, opera sugli oggetti e su se stesso straordinarie trasformazioni (116).

Attorno al personaggio di Cû Chulainn gli elementi sciamanici sembrano particolarmente numerosi. Le sue celebri « contorsioni » appartengono allo stesso ordine delle metamorfosi, salvo che non lo si vede più sotto forma animale: in effetti, egli si deforma da solo fino a divenire mostruoso sotto l'effetto di un incontestabile « furore guerriero »: « Il ragazzino levò il suo viso al di sopra della terra, portò la mano sul suo volto, divenne color porpora e assunse dalla testa fino ai piedi la forma di un mulino » (117); « Egli, con contorsioni, deformò il suo corpo in mezzo alla sua pelle; i suoi piedi... passarono dietro di lui... Tirando i nervi dalla sommità della sua testa, li portò dietro la nuca, in modo che ciascuno di essi producesse una bozza rotonda... Poi deformò i suoi lineamenti, il suo volto... La sua bocca si deformò in modo mostruoso... » (118). « I suoi capelli si rizzarono al di sopra della testa come dei rami di biancospino rosso al di sopra di un cespuglio... La luce dell'eroe scaturì dalla sua testa e dalla sua fronte, lunga e larga quanto il pugno di un guerriero... » (119). Si tratta evidentemente di un fenomeno di *trance*, e si noterà che spesso Cû Chulainn assume la forma di una ruota enorme e fiammeggiante. Egli stesso supera tutti i guerrieri quando si tratta di lanciare la ruota. Ne *Il Festino di Bricriu*, egli lancia questa ruota attraverso il tetto della casa ed essa va a conficcarsi nel suolo del cortile. Ne *Il Corteggiamento d'Emer*, dovendo attraversare la « Pianura della Disgrazia » in cui fa talmente freddo che gli uomini gelano, Cû Chulainn riceve una ruota da un guerriero, e gli viene detto di attraversare la pianura

(114) J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 74-81, pp. 72-73 e 115-116.
(115) J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 94-100.
(116) J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 23-36.
(117) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 85.
(118) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 100-101.
(119) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 134.

come quella ruota. Ciò fa evidentemente pensare al Dio con la Ruota della statuaria gallo-romana, e all'usanza delle ruote infiammate segnalata nella *Vita di San Vincenzo d'Agen.* Ma la ruota, come sostituto del tuono, è del pari un simbolo sciamanico. Per di più, quando si trova in Scozia per compiere la propria iniziazione all'arte militare e all'arte magica presso delle donne streghe, Cû Chulainn deve compiere una singolare prova. Deve attraversare un ponte magico: « Quando si saltava sul ponte, questo si restringeva fino a divenire stretto quanto un capello e duro e scivoloso come un'unghia ». Altre volte poteva divenire alto come un albero maestro. Questo ponte fa pensare al « Ponte della Spada » che Lancillotto del Lago, in *Le Chevalier à la Charrette* di Chrétien de Troyes (119 bis), deve attraversare per giungere alla misteriosa città di Gorre dove Meleagant ha condotto la regina Ginevra, e che è poi l'Altro Mondo. Dopo molti infruttuosi tentativi, Cû Chulainn diviene furioso: « Saltò in aria ondeggiandosi come fosse nel vento, cosicché, con un balzo prodigioso, riuscì a reggersi al centro del ponte. E il ponte non si restrinse, non divenne duro né si fece scivoloso sotto di lui » (120). Il carattere iniziatico di questa prova è indubbio, come del resto è indubbio il suo rapporto con le tecniche sciamaniche.

In effetti, ci dice Mircea Eliade, « gli sciamani, al pari dei defunti, hanno un ponte da attraversare nel corso del loro viaggio agli Inferi. Come la morte, l'estasi implica una "mutazione" che il mito traduce plasticamente in un passaggio pericoloso... ». D'altra parte, il simbolismo del ponte è solidale con il « simbolismo iniziatico della porta stretta o di un passaggio paradossale ». Ed Eliade spiega lo schema nel modo seguente: « *In illo tempore*, nei tempi paradisiaci dell'umanità, un ponte collegava la Terra al Cielo e si passava da un punto all'altro senza incontrare ostacoli, perché non vi era morte ». Ecco perché, presso i Celti, la festa di *Samain* può esser considerata come un vero e proprio ponte dell'alba dei Tempi, ricostituito simbolicamente per una notte e per un giorno. Ma adesso « non si passa più sul ponte se non in spirito, vale a dire da morti oppure in estasi... Questo passaggio è difficile, in altri termini, è disseminato di ostacoli e tutte le anime non ce la fanno ad attraversarlo; occorre affrontare i dèmoni ed i mostri che vorrebbero divorare l'anima, oppure il ponte diviene stretto come una lama di rasoio al passaggio

(119 bis) Tr. it.: *Lancillotto, o il Cavaliere della Carretta*, in Chrétien de Troyes, *I Romanzi Cortesi*, Oscar Mondadori, Milano 1983 (N.d.C.).

(120) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 91-92.

degli empi... Soltanto i buoni ed in particolare gli *iniziati* attraversano facilmente il ponte... poiché essi hanno subìto la morte e la risurrezione rituali; alcuni privilegiati riescono nondimeno ad attraversarlo da vivi, sia in estasi, come gli sciamani, sia con la forza, come certi eroi, sia infine "paradossalmente" con la "saggezza" o con l'iniziazione » (121). Vi è ben poco da aggiungere a questo commento.

Per contro, è impossibile negare questa parte di sciamanismo nella tradizione celtica, tanto più che il tema del ponte o del guado da attraversare, è, senza alcun dubbio, l'*elemento essenziale*, in forma simbolica, del modo di procedere proprio del druidismo. Tutto sembra convergere verso questo « ponte », punto d'incontro fra i due mondi. Si potrà del pari pensare a quel « Guado delle Anime » del racconto gallese di *Peredur*, in cui le pecore bianche divengono nere quando lo attraversano, e da nere divengono bianche quando fanno il percorso inverso, ed a tutti quei combattimenti effettuati sui guadi o sui ponti che è possibile riscontrare sia nei racconti celtici quanto nei romanzi arturiani. Nei racconti popolari, si tratta ugualmente di ponti e di guadi che devono essere attraversati, e si insiste sulla stranezza del *Traghettatore*, che è il mediatore, personaggio inquietante che partecipa dei due mondi. Ma non è tutto.

Cû Chulainn, che deforma se stesso e diviene mostruoso, vale a dire *altro da sé*, passa dunque da uno stato umano ad uno stato sovrumano, quasi divino, che si manifesta nella dimensione simbolica del racconto con una anormalità. Ma è poi necessario che egli ritorni alla sua forma umana, bisogna che ridiscenda sulla terra. La cosa non è certo più facile dell'ascesa. Posseduto dal furore guerriero, vale a dire in piena estasi, il giovane eroe rischia di turbare la collettività alla quale appartiene se non vengono prese alcune precauzioni. Nel racconto dell'*Infanzia di Cû Chulainn*, quando lo si vede ritornare dal combattimento, il re Conchobar impartisce degli ordini precisi per spegnere il furore guerriero di suo nipote. Comincia con il far venire le mogli e le figlie di Emain Macha « per mostrare le loro nudità al piccolo eroe ». Non per niente si parla del « riposo del guerriero ». Il furore guerriero è incontestabilmente legato alla sessualità, e, nel caso di Cû Chulainn, si tratta di trasformare la sua sanguinaria aggressività in desiderio sessuale. Cû Chulainn arriva (non dimentichiamo che è ancora un ragazzetto, molto

(121) Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, pp. 375-376.

dotato certamente per la sua età, ma sempre un giovanetto). Egli si volta per non guardare la nudità delle donne. « Allora lo si fece scendere dal carro. Per placare la sua collera, gli vennero portati tre tini di acqua fresca. Lo si mise nel primo: egli trasferì all'acqua un calore così forte che questa acqua ruppe le assi e i cerchioni del tino come si rompe un guscio di noce. Nel secondo tino, l'acqua fece delle bolle grosse come un pugno. Nel terzo tino, il calore fu di quelli che certi uomini sopportano e che altri non riescono a sopportare. Allora la collera del ragazzo diminuì ». Dopo di ciò, Cû Chulainn, vestito di fresco, compie una sorta di trionfale parata, e con il suo corpo fa « *una sorta di ruota* » (122).

Orbene, nella tradizione dei Narti, popolo scita, esiste un eroe, di nome Batraz, le cui caratteristiche sono molto vicine a quelle di Cû Chulainn. A dire il vero, Batraz sembra essere la versione orientale indo-europea dello stesso eroe che rappresenta Cû Chulainn nella versione estremo-occidentale. Il personaggio ha una nascita straordinaria, paragonabile a quella di Cû Chulainn. Sua madre, una donna-rana (Cû Chulainn ha per madre Dechtire, una donna-uccello), è morta quando era incinta, ma il germe del bambino che deve nascere è stato rinchiuso sotto la pelle della schiena di suo padre, ed è così che giunge a maturazione. La zia, Satana, prepara la nascita, e apre l'*ascesso*: « Come una tromba, riempiendo tutto di fiamme, il bambino, un bambino di acciaio bollente, si precipita in basso, dove i sette paioli di acqua non bastano a contenerlo. "Acqua, acqua", egli grida, "affinché si tempri il mio acciaio". Sua zia Satana accorre con dieci brocche, per attingere acqua da una sorgente, ma tarda a ritornare, giacché il diavolo non le consente di prendere l'acqua se non si concede a lui... Ritorna infine, innaffia il bambino al quale il narte Syrdon può allora dare un nome: Batraz » (123). Questo racconto è evidentemente una storia parallela a quella di Cû Chulainn. I Narti sono dei popoli dell'Asia centrale in permanente contatto con lo sciamanismo, quantunque essi stessi siano degli Indo-Europei. La leggenda di Batraz è molto antica ed è stata anche recuperata da alcune popolazioni vicine. Appartiene ad un fondo comune a numerose tradizioni che, tutte, mettono in rilievo il carattere bollente di Batraz-Cû Chulainn.

E questo « magico calore » è ancora una volta un elemento scia-

(122) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 87-88.
(123) G. Dumézil, *Romans de Scythie et d'alentour*, pp. 84-86.

manico. « Proprio come il diavolo nella credenza delle popolazioni europee, gli sciamani non sono soltanto "signori del fuoco", essi possono anche incorporare lo spirito del fuoco al punto di emettere, durante le sedute, delle fiamme dalla bocca, dal naso e dal corpo tutto intero » (124). Dopo aver tracciato un rapido quadro delle credenze di questo tipo, Mircea Eliade dice: « L'estasi sciamanica spesso non termina che dopo il *riscaldamento*... L'esibizione dei poteri fachirici in certi momenti della seduta risulta dalla necessità in cui si trova lo sciamano di autenticare il secondo stato ottenuto con l'estasi » (124). Ma come giungere a questo *riscaldamento*, a questa *infiammazione*, che soltanto eroi come Cû Chulainn posseggono in modo innato? « Ci sono tutte le ragioni per supporre che l'uso di narcotici venne incoraggiato dalla ricerca del calore magico. Il fumo di certe erbe, la combustione di certe piante possedevano la virtù di accrescere la potenza. L'intossicato si riscalda; l'ebbrezza narcotica è bruciante... Dal momento che l'estasi mistica viene assimilata ad una morte temporanea o all'abbandono del corpo, tutte le intossicazioni che portano allo stesso risultato erano, per questo fatto, integrate nelle tecniche dell'estasi » (124).

Sembra proprio che sia stato così presso i Celti. Non abbiamo la prova formale che essi utilizzassero degli allucinogeni, ma essendo presso di loro così importante la conoscenza delle piante, non vi è motivo di dubitare che essi non abbiano conosciuto affatto le proprietà « riscaldanti » di alcune di esse. Soprattutto, si può esser certi che utilizzavano alcuni funghi come l'amanita muscaria, il cui prudente consumo provoca visioni e delirio. E la canapa, il cui uso era molto diffuso per la fabbricazione delle stoffe e dei cordami, non doveva essere sconosciuta: le tecniche carnevalesche e i fantocci di vimini in fiamme, segnalati da Cesare, ci provano che gli effetti « riscaldanti » della canapa erano non soltanto conosciuti, ma utilizzati nelle sedute di iniziazione e di « veggenza ». Ad ogni modo, c'era l'alcool. I Celti avevano, già per gli scrittori greci e latini, la reputazione di essere degli appassionati amatori di bevande fermentate. L'ebbrezza è un tema molto diffuso nelle epopee, soprattutto nei racconti irlandesi. Dèi ed eroi rivaleggiavano nell'inestinguibile sete di alcool, nella forma di birra, di vino, di idromele. Una festa religiosa non si svolgeva mai senza bevute sfrenate, ed è quanto si ritrova oggi in numerose usanze dette popolari. L'essenziale è *partire, stac-*

(124) Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

carsi, dimenticare che l'essere umano è legato alla terra. La regina Medbh dell'epopea irlandese è letteralmente l'*Ebbrezza.* E quando prodiga a numerosi guerrieri l'*amicizia delle sue cosce*, non fa che procurare l'ebbrezza sacra a coloro che lei designa a compiere una missione in nome della collettività di cui essa è la sovrana. Ciò spiega in gran parte questa propensione dei Celti all'ubriachezza: essa costituisce una sorta di degenerazione profana di una tradizione religiosa ancestrale, ma ne conserva tutti i caratteri, in particolare sul piano dell'inconscio, poiché consente il « passaggio del ponte ».

Resterebbe infine da sapere se queste tecniche estatiche a base di piante o di alcool siano molto antiche. « Ad uno studio più attento del problema, si ha l'impressione che l'uso dei narcotici denoti piuttosto la decadenza di una tecnica estatica o la sua estensione a popolazioni o a gruppi sociali "inferiori". In ogni caso, si è constatato che l'uso dei narcotici (tabacco, ecc.) è molto recente nello sciamanismo dell'estremo Nord-Est » (125). Esistono, in effetti, delle tecniche « superiori » che permettono di raggiungere lo stato di estasi senza assorbimento di prodotti allucinogeni o « riscaldanti »: sono delle tecniche che, come lo Yoga indiano, fanno appello al risveglio delle forze inconsce che albergano in noi e che si tratta allora di risvegliare. Sembra che questo sia il caso dei Celti, come testimoniano le « deformazioni » rituali di Cû Chulainn, le quali denotano una totale ed assoluta padronanza dello spirito sul corpo, in altri termini, ove si rifiuti il dualismo corpo/spirito, la visibile manifestazione di una trasformazione interna. Giacché, in definitiva, è proprio questo che conta: l'apparizione di un *calore interno* grazie al quale si può « passare dall'altra parte ». Il problema è quello di ritornare: di qui la prudenza degli sciamani che non si avventurano mai da soli nelle regioni interdette; all'inizio della loro carriera, essi si fanno sempre accompagnare da uno sciamano più anziano che non è la loro guida, ma il loro protettore. Soltanto gli eroi predestinati o gli sciamani esperti possono permettersi impunemente di attraversare il ponte e di ritornare indietro. Le tecniche possono allora essere estremamente varie. Una è il sogno. Il delirio è un'altra. Anche l'orgasmo del resto, e i lavori di Wilhelm Reich, liberati dal loro contesto socio-psicologico, fanno emergere il vero valore dell'orgasmo: esso scatena una considerevole energia che, una volta reinvestita, e non dispersa come accade abitualmente,

(125) Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

può aiutare a superare delle tappe decisive nell'attraversamento del ponte. Per di più, l'orgasmo stesso, che è rottura, è un punto in cui possono realizzarsi le congiunzioni più difficili tra i due mondi. Non si dice forse che l'orgasmo è una « piccola morte »? Tutto è poterne ritornare. Quel che è certo è che la morte è un orgasmo da cui non si ritorna. E ciò, perché non si conoscono le tecniche che permettano di tornare indietro.

Queste nozioni non sono estranee alla sfera celtica, non più di quanto non siano assenti da altri territori indo-europei. Il *furor* divino, la « frenesia » che mostrano alcuni eroi greci, il nome del dio-sciamano per eccellenza, Wotan-Odino, il furore di quello strano personaggio irlandese che è Fergus (il cui nome deriva da *ferg*, « furore, potenza »), il « calore interno » di Cû Chulainn, tutto questo può esser ricondotto allo stesso tema. Ed è completamente indo-europeo dato che vive ancora ai nostri giorni nelle società sciamaniche che, per quanto le riguarda, in principio, non lo sono. I druidi erano certamente organizzati secondo le strutture indo-europee, ciò è incontestabile, ma bisogna ammettere che un buon numero delle loro credenze e delle loro tecniche sono apparentate, in un modo o in un altro, alle credenze ed alle tecniche dell'estasi che caratterizzano lo sciamanismo.

Il rituale che riguarda la scelta di un futuro re, nel corso del quale il druido, dopo aver masticato carne di maiale e sorbito delle bevande che riscaldano, si addormenta e si mette a sognare, protetto dai suoi assistenti che lo circondano, è assolutamente conforme al rituale sciamanico, alla « seduta » come si dice, nel corso della quale lo sciamano compirà il suo viaggio nell'Altro Mondo. Non si tratta di una coincidenza, ma di una identità. E che dire del druido, uomo dei boschi, legato al vegetale, che officia al centro della foresta in una radura sacra? Richiama, per molti aspetti, lo sciamano che, miticamente o realmente, ha il suo luogo sacro, luogo in cui si leva il suo albero dove si appoggiano due idoli. Si potrebbe ritenere la descrizione di un *nemeton*. Per di più, quando lo sciamano muore, si pensa che il suo albero secchi e muoia, ciò che rafforza il legame tra il vegetale e il sacerdote, tanto nello sciamanismo, quanto nel druidismo. I racconti popolari fanno eco a questa sorta di simbiosi tra l'albero e l'individuo *che sa e che vede* (126). Quanto alle donne-guerriere che iniziano il giovane Cû Chulainn e gli fanno at-

(126) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 250-254.

traversare il Ponte Stretto, esse assomigliano proprio alle donne-sciamane che sono particolarmente numerose ed efficaci, quanto lo sono gli uomini. Infine, la facoltà degli sciamani di trasformarsi, e, secondo quanto si racconta, la loro consuetudine a battersi gli uni contro gli altri sotto forma di animali (127), sono elementi in più da aggiungere agli altri: i druidi si affrontano in combattimenti magici. Il Combattimento degli Alberi ne è una prova. Le prodezze di Mog Ruith nell'*Assedio di Druim Damhgaire* ne è un'altra. E il racconto irlandese dei *Due Porcai* va nella stessa direzione: si tratta di avventure, di metamorfosi e di lotte di due porcai maghi che gareggiano in prodezze per provare la loro potenza (128). Quanto ai continui combattimenti degli eroi celtici contro mostri, draghi, esseri sovrannaturali inquietanti, del tipo dei Fomori, sono simili all'immagine del combattimento che tutti gli sciamani attuano per ricostituire lo stato primitivo del mondo e ristabilire il passaggio libero tra il Cielo e la Terra eliminando coloro che sono in agguato nei dintorni del Ponte Stretto.

Ma, per arrivare ad essere un eroe, vale a dire uno sciamano e un druido, bisogna possedere qualità eccezionali. È il caso di Gwyddyon, figlio di Dôn, nella tradizione gallese: egli costituisce un'immagine particolarmente completa del druido-sciamano. La stessa cosa accade per il Mago Merlino, in qualunque racconto della leggenda, anche quelli molto cristianizzati (129). Merlino è il modello esemplare di colui che realizza il ponte tra i due mondi a proprio uso e consumo, e che aiuta gli altri a passare: è il senso dei suoi interventi presso Uther Pendragon e Artù. Ma è anche il senso dell'elemento Varuna nella coppia tradizionale re-druido. Il re guida l'esercito, ma è il druido che consente di attraversare il ponte (130). Quanto ai compagni del re Artù nel racconto originario, che è quello di *Kulhwch e Olwen*, essi sono tutti caratterizzati da poteri che rientrano nel campo dello sciamanismo. Kai, fratello di latte di Artù, e suo più antico compagno, può restare nove giorni e nove notti sotto l'acqua, nove giorni e nove notti senza dormire. Egli è dotato di un altro privilegio: può divenire così alto quanto l'albero più alto di una fo-

(127) Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, p. 395.

(128) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 34-38.

(129) Cfr. su questo tema J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, pp. 158-195.

(130) Nel secondo ramo del *Mabinogi* gallese, l'eroe Brân funge lui stesso da ponte per il suo esercito (J. Loth, *Mabinogion*, p. 35), provando così che egli non è soltanto re, ma druido, e dunque sciamano.

resta. Infine, elemento caratteristico, « quando la pioggia cadeva più fitta, tutto ciò che teneva in mano era asciutto al di sopra e al di sotto, per la distanza di un palmo, *tanto era grande il suo calore naturale.* Esso serviva anche da combustibile ai suoi compagni per fare del fuoco, quando essi erano provati dal freddo ». Questa particolarità lo accomuna evidentemente a Cû Chulainn e a Batraz, e anche a tutti quegli uomini-lupo e uomini-orso della mitologia germanica, che, posseduti dal furore di Wotan, si scatenano nei combattimenti. In ogni caso si è lontani da quel personaggio mitologico arcaico del Kai spaccone, millantatore e maldestro, che si ritrova nelle versioni cristianizzate della leggenda arturiana. Un altro compagno di Artù, Bedwyr (il Béduier dei romanzi francesi), è monco — come Nuada e come Tŷr —, ma la sua spada è invincibile. Un altro ancora è Gwalchmai, vale a dire « falco di Maggio », altrimenti detto Gauvain, Galvano. Quest'ultimo ha un'interessante particolarità: al mattino la sua forza cresce e raggiunge la sua pienezza verso mezzogiorno; a partire da quel momento, la sua forza diminuisce. Se ne è concluso che Gauvain è un eroe solare, ciò che non vuol dire niente.

Si tratta di tutt'altro. Gauvain rappresenta una sorta di *medium* capace di ricevere la sua forza dal sole e di utilizzarla poi secondo la sua attività. Non è il Sole, e non è una personificazione del Sole, ma un essere umano dotato di certi poteri: capta letteralmente l'energia, comportandosi né più né meno come una pila solare. Il mito ci insegna allora che qualunque essere umano dovrebbe essere capace di utilizzare le forze naturali, a condizione, beninteso, di saperle captare e di utilizzarle con discernimento. Giacché, nella tradizione, anche Satana conosce il mezzo di utilizzare le forze naturali, ma con dei fini distruttivi. Le forze naturali, questa energia cosmica, sono obbligatoriamente ambivalenti: in effetti, esse sono soltanto ciò che noi stessi ne facciamo.

Altri compagni di Artù hanno delle precise caratteristiche. Uno di essi conosce tutte le lingue, compreso il linguaggio degli animali: è dunque una sorta di druido-sciamano che riattualizza l'Età dell'Oro, o che richiama i ricordi di questo tempo lontano in cui uomini e bestie si comprendevano. Quanto a Menw, egli può lanciare sui suoi compagni un sortilegio « in modo che non vengano visti da nessuno pur vedendo tutti ». È evidentemente il « dono dell'invisibilità » che Manannan procura ai Tuatha Dé Danann, dopo la battaglia di Tailtiu. E Menw, il cui nome significa « Intelligenza », può ugualmente lanciare un sortilegio sugli animali selvaggi per incantarli. Si tratta anche in questo caso della ricostituzione dell'Età dell'Oro. Menw è allora il Dagda, dall'ambivalen-

te clava, maestro di magia, come il re Math del *Mabinogi*, ma ugualmente « incantatore » di bestie selvagge come Merlino (131). Alcuni dei compagni di Artù sono talvolta divenuti protagonisti di racconti popolari, come quel personaggio che è capace di assorbire l'acqua di un estuario, oppure quello che corre più veloce del vento, quello che porta dei pesi considerevoli, quello che è capace d'ingurgitare quantità incredibili di alimenti (132). È noto che la tradizione popolare è in gran parte erede di una saggezza pre-cristiana e spesso variegata di credenze e di pratiche sciamaniche.

Bisognerebbe ora parlare del *sogno*. I racconti celtici dedicano molto spazio al sogno, pur senza dirlo, poiché rifiutano la distinzione aristotelica (133) tra il reale e l'immaginario. Non vi è né verosimile, né inverosimile, poiché tutto è possibile. Che sia naturale, oppure provocato da appropriate tecniche, con prodotti allucinogeni o con bevande inebrianti, il sogno è un dato fondamentale del druidismo come dello sciamanismo. Il sogno riequilibra il mondo, rigenera l'individuo, gli fornisce i mezzi per superare la sua condizione umana e per trovare le vie, talvolta oscure, che conducono al ponte. Colà, forse il sogno non basta più, e sarà necessario possedere alcune formule efficaci per mettere in fuga i dèmoni che custodiscono il ponte. Ma il sogno permette in ogni caso di orientarsi verso il fine da raggiungere. E, sul piano strettamente quotidiano, il sogno, con la possibilità d'immaginare che esso comporta, è il metodo più sicuro per scoprire qualcosa di nuovo. Ogni invenzione è il risultato di un sogno. Ogni invenzione è la prova che quanto non è reale può, in determinate condizioni, divenire reale. Questa è la finalità dello sciamanismo. Questa sembra essere anche la finalità del druidismo. Vi sono troppe concordanze perché la parentela tra i due sistemi sia illusoria o superficiale. Questa parentela è profonda, e non riconoscerla testimonierebbe di una sicura cecità.

(131) Cfr. il racconto di *Kulhwch et Olwen*, in J. Loth, *Mabinogion*, pp. 99-145. Commento sui personaggi in J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 269-277.

(132) Cfr. J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 273-281.

(133) Per quanto mi riguarda, mi rifiuto di parlare in questo caso di « cartesianismo ». I Francesi non sono *cartesiani*, come si ripete sempre, ma *aristotelici*. Non per natura, ma per apprendimento scolastico. È commettere un'ingiustizia verso Cartesio, che aveva ben compreso che la sola realtà era quella dello spirito, che la sola realtà dimostrabile era quella del Pensiero. È, mi sembra, molto lontano dal realismo volgare che crede soltanto a ciò che percepisce.

8 - IL NEO-DRUIDISMO

Esistono attualmente forse un milione di persone, disperse in tutto il mondo, principalmente in Europa, in America e in Australia, che sostengono di essere druidi, o affiliate a ordini o confraternite druidici. Occorre saperlo, ed è necessario parlarne.

Queste confraternite sono molto numerose, molto varie e spesso opposte le une alle altre, sia per la dottrina, come per il rituale e gli scopi reali, quanto per l'origine sociale dei partecipanti. Sono rare quelle puramente druidiche, ammettendo le une una doppia appartenenza, soprattutto al cattolicesimo, all'ortodossia e alle differenti chiese protestanti, le altre dipendendo più dalle logge massoniche che da un'autentica tradizione druidica. La cosa più grave è che ciascuna di queste confraternite sostiene di essere la detentrice di questa tradizione. Ma, con ogni evidenza, essa non è la medesima per tutti.

Tutti ammettono che non vi sono testi scritti ufficiali che rivelino questa autentica tradizione druidica. Ciò peraltro è molto comodo: ciascuno può così pretendere di essere l'erede di una tradizione trasmessa oralmente da secoli e da lui raccolta. La sfortuna è che noi non siamo in obbligo di credergli: sarebbe del tutto superfluo domandare ai druidi che sostengono di discendere da una filiazione orale la benché minima prova di tale filiazione, poiché, per definizione, non vi è alcuna prova. Si vede così che le porte sono aperte sull'infinito. Essendo il sogno una delle caratteristiche della mentalità celtica, tutto ciò è dunque incontestabilmente in un'atmosfera celtica. Tuttavia bisognerebbe riconoscervisi.

Queste confraternite druidiche (134) possono essere classificate in quattro principali categorie. La prima è costituita dai seguaci di John Toland (1669-1722). Irlandese cattolico, che fondò il suo ordine il 22 settembre 1717. Si tratta di un movimento molto contestatario, conosciuto attualmente con l'appellativo di *Druid Order*, le cui tendenze paganizzanti del fondatore sono state temperate dalle modifiche apportate in seguito dagli Anglicani. Invano vi si cercherebbe del druidismo puro, ammesso che esista ancora. L'influenza del celebre poeta William Blake, che fece parte dell'Ordine, sembra che sia stata molto importante su

(134) Alcune sono società ufficialmente dichiarate (secondo la legge francese del 1901), altre si configurano come gruppi di studio, altre come assemblee senza statuto giuridico.

questo ramo druidico nettamente esoterico, con le caratteristiche di una società segreta. La seconda discendenza è quella di Henry Hurle, che fondò, nel 1781, l'*Ancient Order of Druids.* Henry Hurle ha dato a questa confraternita una colorazione massonica assai chiara (era carpentiere), introducendo altresì preoccupazioni di ordine umanitario, in particolare per quel che concerne la mutualità e la previdenza sociale. William Blake avrebbe fatto parte anche di questo gruppo. Il rituale sembra in ogni caso ispirato fortemente dalla massoneria scozzese.

La terza è quella di Iolo Morganwg, il cui vero nome era Edward Williams, muratore nato nel 1747 nella contea di Glamorgan, nel Galles. Questo geniale autodidatta si interessò molto all'antica cultura celtica, fece moltissime ricerche e pubblicò alcune opere la cui autenticità è sempre stata considerata con riserva. È probabile che Iolo Morganwg abbia raccolto delle tradizioni popolari e che conoscesse assai bene la letteratura medievale gallese: questo è tutto ciò che si può dire. Ma ciò non gli impedì di fondare, a Londra, il 21 giugno 1792, il giorno del Solstizio d'estate, la prima *Gorsedd* (assemblea) druidica e barda. Si potrà misurare la fondatezza di tutto ciò ove si sappia che gli antichi druidi non avevano alcuna festa di solstizio, la qual cosa è provata da tutti i documenti di cui disponiamo. Ma, comunque sia, il movimento era lanciato. La *Gorsedd* gallese diverrà il ramo semi-ufficiale del druidismo, ed è a questa linea che si ricollega l'attuale *Fraternité des Druides, Bardes et Ovates de Bretagne.* Le preoccupazioni di quest'ultima erano all'inizio abbastanza nazionalistiche, ma sono andate evolvendosi in una ricerca molto letteraria nel Galles, molto più culturale e scientifica in Bretagna. In nessun caso, comunque, i membri di questa discendenza sono stati considerati come sacerdoti di una antica religione. Essi ammettono le doppie o triple appartenenze e sono perfettamente coscienti che il loro « druidismo » è una perpetua ricerca della saggezza celtica.

Una quarta categoria può riunire innumerevoli confraternite, fratellanze, gruppi o sette che non si ricollegano necessariamente ad una delle linee precedenti. Alcune confraternite si reggono unicamente in virtù della volontà effimera di un fondatore. Altre sono legate a differenti tradizioni. Ciascuna di esse ha la propria specifica concezione del druidismo, ma, più spesso, risulta che queste concezioni sono il risultato di un sincretismo in cui s'incontrano gli elementi più eterogenei, per non dire eterocliti. Alcune sono decisamente pagane, o desiderose di riallacciarsi al druidismo antico. Una particolare menzione va fatta per la *Chiesa Celtica Restaurata*, che dipende dall'ortodossia cristiana, ma che

cerca di ritrovare attraverso il cristianesimo celtico, per come è stato vissuto dalle prime comunità irlandesi e bretoni, l'armonia fra il druidismo antico e la nuova religione. È noto che San Patrizio ordinò sacerdoti ed anche vescovi dei *fili* irlandesi, e che questi ultimi, depositari di una doppia tradizione, l'hanno trasmessa ai loro successori. La Chiesa Celtica Restaurata sostiene di avere la prova di questa filiazione.

Detto ciò, all'infuori della Chiesa Celtica, il rituale di queste confraternite non è che una ricostituzione congetturale di quanto s'immagina sia stato il rituale druidico. Nessuno di questi complessi e vari rituali può essere stato quello dei druidi, prima dell'introduzione del cristianesimo. Sostenere una tesi contraria significa compiere un atto di disonestà intellettuale. Significa essere creduli oppure assai male informati. Se si è in buona fede, vi si può trovare quanto noi stessi ricerchiamo per noi, ed è un aspetto positivo. Ma la mancanza d'informazioni, gli errori evidenti, in particolare a proposito della data delle feste, la tendenza all'esoterismo che consente qualunque divagazione, il sincretismo, l'influenza perniciosa delle dottrine e dei riti dell'Oriente e dell'Estremo Oriente, tutto ciò non fa comodo alla chiarezza della questione, e neppure allo stesso carattere celtico. Non si tratta qui di formulare un giudizio di valore, dal momento che ciascun partecipante a queste confraternite ha le proprie motivazioni, le proprie ricerche da effettuare, la propria spiritualità, che sono cose perfettamente onorevoli e rispettabili. Si tratta soltanto di affermare che questi riti, come la dottrina che ne è il corollario, sembrano poco conformi a quanto si conosce storicamente e scientificamente dei druidi.

Non basta sostenere di essere un druido, non basta pronunciare delle parole in una qualunque lingua celtica, non basta vestirsi con un'ampia tunica bianca, per essere veramente un druido.

Abbiamo detto che il druidismo non si giustificava che nel quadro della società celtica perché il sistema druidico era in qualche modo la coscienza dell'organizzazione sociale. Sin dal momento in cui la società di tipo celtico è scomparsa, era normale che il druidismo scomparisse *poiché non poteva più esser vissuto in quanto religione.* Rimanevano i principî del druidismo. Sono forse scomparsi tutti? Certamente no. Da qui l'appassionata ricerca del neo-druidismo, quale che ne sia la forma, per tentare di ritrovare quel che era il pensiero druidico, quello che era il rituale druidico. Compiere questa cerca, una vera cerca del Graal, è un interessante modo di procedere. Bisogna, tuttavia, che questa ricerca venga condotta con tutte le garanzie che s'impongono.

Vi è una certezza: senza società celtica, non può esservi druidismo. Il neo-druidismo non è che archeologia (135).

(135) Per tutto ciò che riguarda il neo-druidismo e le attuali confraternite, rimando all'opera di Michel Raoult, *Les Druides, les sociétés initiatiques contemporaines*, Ed. du Rocher, Monaco, 1983. Si tratta di una presentazione storica del problema molto chiara, seguita da una serrata inchiesta, assai documentata. Vi si troveranno le informazioni essenziali su tutte le confraternite druidiche elencate, come pure un esame delle loro dottrine e dei loro riti. L'autore non prende posizione, e il suo libro offre tutte le garanzie dell'obiettività.

4.

IL PENSIERO DRUIDICO

Bisogna proprio riconoscerlo: ne sappiamo ancor meno sulla dottrina dei druidi che sulla loro liturgia, e ciò per le stesse ragioni, la scomparsa storica dei druidi e l'assenza completa di testi dogmatici. La sola risorsa, per tentarne un'esplorazione, è quella di fare appello alle rare testimonianze degli autori dell'Antichità greca e latina, come pure all'interpretazione dei racconti mitologici o eroici. E ciò vuol dire che occorre necessariamente interpretare, con tutti i rischi che tutto ciò comporta. Quando si formulano giudizi su un'epoca passata, si commettono sempre degli errori perché si giudicano fatti passati in funzione di criteri attuali. Ciò è ancor più vero quando si tratta di una forma di civiltà che è molto differente, per non dire fondamentalmente agli antipodi. È necessario ripeterlo: per comprendere i Celti, la loro civiltà, le loro speculazioni intellettuali e spirituali, è indispensabile abbandonare il sistema aristotelico che è proprio alla civiltà occidentale umanista. Il celtismo è un *altro* umanesimo, un *altro* modo di vedere le cose, di sentire, di comprendere il reale, di concepire la divinità, un'*altra* maniera di vivere, un *altro* metodo di ragionamento. Non tenerne conto rischia di portare ad una visione completamente erronea. Le parole non hanno necessariamente lo stesso significato per un Gallo del tempo di Vercingetorige e per un Francese del ventesimo secolo. Del resto, le parole in se stesse non significano niente: assumono significato soltanto se inserite in un contesto. E finché non si tenterà di definire il contesto, non si potrà mai scoprire il significato esatto di una parola, di un fatto, di un concetto. Essendo il druidismo una delle espressioni della formazione economico-sociale celtica, da questa non può esser separato, e, siccome l'istituzione druidica è il comune denominatore della civiltà celtica, comprendere il druidismo significa comprendere il celtismo. E inversamente. Ma l'impresa non è facile.

La mancanza di precise informazioni, il mistero che avvolge i drui-

di, i loro riti e le loro credenze, tutto ciò ha stimolato l'immaginario. Certo, l'immaginario sembra essere proprio uno degli elementi più importanti del pensiero celtico. Ma i Celti avevano il loro proprio immaginario che, ancora una volta, non può essere il nostro, l'immaginario di questa fine del XX secolo, o comunque l'immaginario che i sistemi filosofici contemporanei sono stati in grado di definire. Si ha già coscienza di questa dicotomia quando si cerca di studiare la tradizione popolare, trasmessa oralmente nel corso dei secoli, e che comporta le proprie regole, la propria logica, le quali mal si comprendono se sono poste in termini di civiltà scritta. I Greci e i Latini, contemporanei dei Galli, frequentemente in contatto con essi, pur provenendo dallo stesso originario ceppo culturale e linguistico, non hanno compreso i Celti. Lo hanno anche detto, non foss'altro che per farsi beffe di loro. Li hanno definitivamente classificati come « barbari ». Ed è precisamente questa « barbarità » che, per quanto appassionante sia, risulta difficile da afferrarsi tanto è *eterologica*. È più vicina ad Eraclito che a Socrate. Non è per niente passata attraverso il « miracolo greco ». Ma accade per il miracolo greco quel che accade per tutti i miracoli: non si è affatto tenuti a credervi. L'avventura umana si è manifestata in cammini assai diversi e divergenti. Questa avventura, indubbiamente, è unica, ma bisogna proprio riconoscere che è del pari molteplice. Situazione paradossale. Ma tutto non è che paradosso quando si penetra nella mentalità celtica. E ciò non impedisce affatto che le strutture siano inesorabili.

1 - UN FALSO POLITEISMO

La tesi ufficiale, comunemente ammessa, della Storia delle Religioni consiste in uno schema informatore: il monoteismo è apparso lentamente e tardivamente nelle società umane, liberandosi con fatica dal politeismo, esso stesso elaborato sulle rovine dell'animismo e del naturalismo. È tuttavia un postulato, e soltanto un postulato, e, come tale, assolutamente indimostrabile. Non è lo studio della *Bibbia* ebraica, considerata come il modello dei testi sacri tradizionali, che può fornire un soddisfacente chiarimento. In primo luogo, la *Bibbia* è un racconto *nazionalista*, nel senso moderno del termine, e riguarda soltanto un popolo di nomadi divenuto solo tardivamente sedentario. In secondo luogo, la *Bibbia* fa apparire l'immagine di un dio che *non è unico*, poiché gli Ebrei ammettevano che altri popoli avessero le proprie divinità, *ma specifiche*

del loro popolo, una sorta di *teutatès*, per parlare in termini celtici, vale a dire un protettore esclusivo della tribù. E se, in certi periodi della loro storia, gli Ebrei hanno praticato il politeismo, ciò accadde a causa dell'influenza dei popoli vicini. E lo stesso vale, del resto, per il loro definitivo monoteismo, che è stato, sembra, mutuato da Mosè dagli Egiziani seguaci del Disco Solare. In effetti, gli Ebrei erano dei materialisti, che non credevano neppure alla sopravvivenza dell'anima: tutto quel che domandavano, era di avere un dio per loro, un dio protettore che assicurasse loro una vita che fosse la migliore e la più lunga possibile. Anche al tempo di Gesù, questa opinione persisteva presso i Sadducei. Non c'è niente da ricavare dalla *Bibbia* per quanto riguarda il problema del monoteismo considerato come una evoluzione del politeismo. Sarebbe meglio, una volta per tutte, domandarsi se il fatto di adorare numerosi dèi non sia soltanto un modo pratico di onorare una divinità unica e sconosciuta sotto i molteplici aspetti funzionali che le si attribuiscono.

Infatti gli dèi del politeismo appaiono tutti come i simboli viventi di una funzione *che è sociale*, che dipende dal modo di vivere del gruppo, che concreta le preoccupazioni del gruppo. Non c'è il dio dell'agricoltura presso gli Irlandesi, e ciò avrà bene il suo significato: gli Irlandesi non sono degli agricoltori, ma pastori e cacciatori, e non hanno bisogno di un protettore delle messi, dal momento che il lavoro della terra — giacché doveva pur esservene uno — era riservato agli schiavi e a coloro che erano fuori categorie sociali. In una parola, gli dèi personalizzati esistono soltanto quando il gruppo sociale considerato ha bisogno di loro, vale a dire ha bisogno della funzione specializzata che essi rappresentano. Il che getta un certo discredito sulla nozione stessa di politeismo.

Queste osservazioni riguardano in particolare la religione druidica. Il *pantheon* celtico, così numeroso, così vario, ed inoltre sempre così *in fieri*, non deve ingannare. Un osservatore che nulla sa del cristianesimo, entrando in una chiesa, assistendo alle cerimonie, osservando le numerose statue di santi — e la loro specificità funzionale —, sentendo parlare di Notre-Dame de Bonne Nouvelle, di Notre-Dame de la Garde, di Notre-Dame de Bon Secours, tenderebbe a considerare il cattolicesimo romano come un politeismo. Per non parlare poi del dogma della Trinità: un solo Dio in tre persone, siamo logici, significa tre persone divine, tre divinità personalizzate, tre *deivos* indo-europei, che costituiscono un dio unico. Se si assume il ragionamento dialettico hegeliano, che poi

non è altro che quello di Eraclito, come base di partenza, Dio, in quanto Assoluto, equivale al nulla poiché non ha coscienza di essere. Questa coscienza di essere la può avere soltanto di fronte ad un altro da sé, o di fronte ad una emanazione di sé. Il Padre non è padre che di fronte al Figlio, ed inversamente, costituendo lo Spirito Santo il legame dialettico tra i due opposti. Per manifestarsi, la divinità ha bisogno di scindersi nelle sue molteplici facce. È il passaggio dall'Assoluto al Relativo. In queste condizioni, gli dèi del *pantheon* celtico sono manifestazioni della molteplicità funzionale di un dio assoluto, sconosciuto, incomprensibile, innominabile, e dunque infinito, che si suppone essere all'origine di tutto.

Certo, il dio Lug, il « Molteplice Artigiano », sembra proprio corrispondere alla divinità totale. Ma si tratta di un'apparenza. È soltanto « Molteplice Artigiano », vale a dire attivo nel mondo delle realtà sociali. Egli combatte anche le forze caotiche rappresentate dai Fomori, da cui tuttavia egli stesso è discendente. Non è il Creatore all'origine di tutto, è soltanto colui che di tutto è il principio animatore. Essendo tutto multi-funzionale, Lug non incarna la totalità del divino: la sua multifunzionalità in realtà non è che una funzione superiore. Quando Lug è nato, ad un tempo dall'ordine (i Tuatha Dé Danann) e dal disordine (i Fomori), il mondo era già presente, e il ruolo di Lug era quello di accettare consapevolmente questo mondo obbedendo al piano complessivo visibile nelle strutture della società celtica: stabilire o mantenere l'equilibrio indispensabile tra la coerenza e l'incoerenza. È questo il significato della lotta ingaggiata da Lug contro suo nonno Balor. Ma si tratta soltanto di una peripezia in una serie di avventure che non sono molto spesso che la rappresentazione drammatica delle contraddizioni interne della divinità.

Non è dunque possibile credere al politeismo dei Celti, quantomeno al livello più elevato, che è quello della classe sacerdotale. Che il popolo abbia potuto prendere alla lettera le raffigurazioni divine e venerare una moltitudine di dèi, questo è possibile, ma non è neppure certo. È ben vero che, più ci si allontana da una dottrina intellettuale ed astratta, adatta in tal modo al livello del clero, e più si scende nella scala sociale, più si incontra la fede del popolino. È una fede che non si pone domande e che ammette di primo acchito tutte le immagini che vengono presentate. Ma non è comprovato che i personaggi divini che riempiono le epopee celtiche siano obbligatoriamente delle entità. La parte della narrazione nella mitologia aumenta in proporzione alle formule

semplificatrici: e, in questo senso, gli dèi personalizzati dell'epopea sono delle semplificazioni che una lettura superficiale tenderebbe a farci prendere per delle realtà vissute nella vita religiosa propriamente detta. Non bisogna mai dimenticare che noi conosciamo la mitologia celtica soltanto attraverso racconti in prosa di ordine letterario, e che sono dunque degli adattamenti, delle trasposizioni sul piano del racconto, di dati essenzialmente teologici. Quando ci viene raccontato che gli dèi agiscono, combattono, si ubriacano, copulano, e anche muoiono, ce ne viene data un'immagine antropomorfica. Orbene, secondo la famosa riflessione di Brenno, il capo gallo della spedizione verso la Grecia, in un tempio in cui egli aveva visto l'immagine degli dèi greci, si può esser certi che, nella loro dottrina, i druidi non avrebbero ammesso una rappresentazione antropomorfica della divinità. A dire il vero, se si crede a Diodoro Siculo (framm. XXII), è da escludersi che i Celti abbiano potuto rappresentare in tal modo i loro dèi: « Brenno si mise a ridere perché si erano attribuite agli dèi delle forme umane e perché li si era fabbricati in legno e in pietra ». È preciso. Si tratta, ad un tempo, del rigetto della rappresentazione antropomorfica nella statuaria, e dell'impossibilità di attribuire una natura umana agli dèi.

Chi sono, allora, questi personaggi divini che si vedono organizzarsi, combattersi, ubriacarsi, copulare e morire nei racconti mitologici? Logicamente, se ci si riferisce all'atteggiamento di Brenno, non sono degli dèi.

In questo campo, bisogna sempre ripartire sulla base fornita da Cesare. Essa è affidabile nella misura in cui il proconsole, che conosceva i druidi, che aveva numerosi informatori in tutte le Gallie, si è sforzato di comprendere il meccanismo di pensiero dei suoi avversari, per meglio ridurli alla sua mercé. Quando Cesare si vanta e « aggiusta » la realtà storica, è per fare bella figura. Quando parla dei costumi dei Galli, non ha alcun bisogno di travestire questa realtà. E Cesare, lo ripetiamo perché si tratta di un punto fondamentale, ha dato conto delle divinità galliche *secondo dei criteri sociali*: è così che abbiamo ritrovato le tre funzioni indo-europee nella triade Apollo-Marte-Giove, una triplice funzione nel personaggio unico, ma dai tre volti, di Minerva, e una posizione al di là delle classi delle funzioni in Mercurio. In una parola, questi dèi galli — e dunque irlandesi — sono incomprensibili al di fuori della funzione sociale che viene loro attribuita. Se ne può concludere che le figure divine presentate nei racconti mitologici sono delle proiezioni simboliche ed immaginifiche — necessarie per il racconto — delle atti-

vità funzionali che si svolgono nel gruppo sociale.

È stato osservato che, nella complessità dei racconti epici che comportano delle vestigia di mitologia, o decisamente mitologiche, non vi è niente che possa far pensare ad una cosmogonia, o ad una teogonia. La nascita del mondo non è mai evocata, o, se lo è, risulta come conseguenza della cristianizzazione, con una deliberata volontà e parecchie volte ripetuta di « agganciare » la tradizione irlandese alla tradizione biblica. Se vi sono degli elementi di cosmogonia, questi non possono essere che estranei alla primitiva tradizione celtica. La stessa cosa accade per la teogonia. I riferimenti ad una filiazione ebraica, che compaiono tardivamente nei testi, e che hanno fatto dei danni in seguito (1), corrispondono a questa stessa volontà di « biblicizzare » costi quel che costi. Ma non si vede mai l'origine degli dèi. Essi sbarcano in Irlanda, questo è tutto, e, man mano, sono sostituiti da altri dèi che sbarcano, anch'essi, che s'impadroniscono dell'isola, salvo esserne cacciati in seguito, come nel caso dei Tuatha Dé Danann. Deve pur esserci una ragione che spieghi tutto ciò.

La ragione è che tutti gli dèi sono druidi. E se tutti gli dèi sono druidi, *tutti i druidi sono dèi.* Ma questi sono degli uomini. Certo, questi uomini sono del tutto eccezionali e sono descritti come personaggi che detengono temibili e meravigliosi poteri. Ma era la maniera migliore di render conto, in modo chiaro ed immaginifico, della potenza intellettuale, spirituale e magica, della classe sacerdotale druidica. Tuân mac Cairill, che è uno dei rari personaggi dell'epoca a metamorfizzarsi in modo radicale (a tal punto che si è potuto credere ad una certa forma di metempsicosi), è forse il miglior esempio di questo druido-dio che attraversa i secoli, reca con sé la testimonianza di ciò che ha visto, trasmettendo così la tradizione (ed è questo il ruolo del druido). Quel che è più significativo è che, al momento della sua ultima incarnazione, fra i figli di Milé, vale a dire i Gaeli, egli racconta, secondo la narrazione che lo riguarda, tutte le sue avventure a San Patrizio, si fa battezzare e muore da

(1) In particolare le speculazioni esoteriche, o ritenute tali, sulla « Pietra di Giacobbe », portata dalla Palestina, e che, sistemata a Tara, avrebbe costituito la Pietra di Fâl. Questa, trasportata in seguito nell'isola di Iona, sarebbe divenuta la famosa pietra di Scône, che serviva all'incoronazione dei re di Scozia. La *pietra dell'incoronazione*, attualmente a Londra, sarebbe dunque questa « Pietra di Giacobbe ». Un'altra leggenda delirante farebbe dell'isola di Iona, sede del celebre monastero di San Columcill, uno dei luoghi sacri di questo sincretismo celto-ebraico, giacché il nome di Iona sarebbe quello di San Giovanni (il Battista), detto anche Jokanaan. È tanto semplice, che è sufficiente pensarci.

perfetto cristiano. La conclusione è logica: il druido-dio non serve più a niente, poiché un nuovo druido-dio è venuto a portare il messaggio della Fede e della Risurrezione. Patrizio, testimone del Cristo, e dunque del dio un tempo sconosciuto che si è manifestato, sostituisce tutti i druidi, *e dunque tutti gli dèi.* È una delle fondamentali ragioni per cui gli Irlandesi, mai invasi da parte dei Romani, rimasti lontani dalle trasformazioni dell'Europa, si sono convertiti, senza esservi obbligati, così facilmente alla religione cristiana (2).

Questa constatazione non è un punto di vista di tipo spirituale. Un'attenta lettura dei testi porta ad una assoluta conferma. Anche gli eroi che non appaiono come druidi, sono druidi, e dunque dèi. Nel racconto *Il Corteggiamento d'Emer*, Cû Chulainn dice che il druido Cathbad lo ha istruito fino a quando egli non fosse « versato nelle arti del dio del druidismo » (3). Vi è dunque un processo d'iniziazione, che corrisponde ad una eroizzazione, al fine di conoscere le « arti » del dio del druidismo, vale a dire il druido primordiale. E questi non può essere che il dio unico e molteplice, innominabile, che è all'origine di ogni conoscenza e di ogni creazione, poiché conoscenza è uguale a creazione. Il mondo, per i Celti, non è nient'altro che il druidismo, e le pratiche culturali sono gli elementi che assicurano la creazione continua e perpetua del mondo.

In questa ottica, si può comprendere che, nella dottrina druidica, *Dio non è, ma diviene.* E questo divenire ingloba il mondo, di cui i druidi si presentano come i regolatori. Dio ha bisogno degli uomini. Si tratta certamente del Dio innominabile, colui che non può essere rinchiuso nei contorni antropomorfici di una statua, né nelle catene di un *nome*: giacché, chi possiede il nome di una persona, possiede quella persona. Il nome di Dio è ineffabile, impronunciabile. È forse scritto da qualche parte, ma ciò non serve a niente, poiché non si sa in qual modo pronun-

(2) Per questo argomento nel suo complesso, rimando alla mia opera su *Le Christianisme celtique.*

(3) Citato da Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 328, che propongono questo commento: « Ogni dio ha la totale competenza della sua sfera funzionale e teologica. È dunque druido per definizione. Quanto al druido umano, egli è "dio" almeno per due ragioni: in primo luogo perché discende, in linea diretta, *in principio*, dai druidi primordiali...; in secondo luogo perché le sue capacità e le sue conoscenze ne fanno un intermediario tra gli dèi e gli uomini. Il druido degli antichi Celti è proprio un dio terrestre ». Si potrebbe aggiungere che il druido è « dio terrestre » in quanto incarnazione temporanea di una funzione divina, come il sacerdote cattolico, quando pronuncia le parole sacramentali della consacrazione, in quel momento è lui stesso Gesù-Dio.

ciarlo. Nella leggenda ebraica, Lilith lo sapeva. Ed è per questo che Lilith si aggira sempre nell'ombra, sotto forme incessantemente rinnovate. Nella leggenda celtica, il dio-druido conosce anche lui questo nome, ma non vuole pronunciarlo. Lo sa fare, ma allora rischierebbe di compromettere tutto: Dio essendo divenire, è necessario che questo divenire sia eterno. E l'insieme di questa creazione partecipa di questo divenire, in modo tale che si è in diritto di sostenere che, nella dottrina druidica, esiste questo concetto ontologico di una grande levatura: *Dio è in fieri.*

Vi è dunque un fossato tra questa idea fondamentale e la pallida nozione di politeismo. Ciò spiega in gran parte l'atteggiamento dell'eroe celtico, sempre pronto ad andare fino all'estremo, pronto all'impossibile. E questo eroismo si ritroverà nei santi del cristianesimo celtico. Essere un eroe, essere un santo, non significa subire passivamente i decreti di una divinità immutabile ed immobile nello spazio. Al contrario, significa, dopo aver penetrato i grandi segreti, vale a dire i superiori piani divini, mettere in opera questi piani, applicarli nei minimi dettagli. Per far ciò, occorre forza, persino violenza, un'energia ed una volontà senza limiti, il sentimento che si può sopravvivere soltanto con il superamento totale di se stessi e del mondo. Occorre inoltre la conoscenza. Ed è il dio-druido che la dona: agli esseri umani spetta il compito di comprenderne la portata.

L'universo degli dèi celtici non è mai statico. Non può esservi tregua nel divenire di Dio. La conseguenza pratica sarà che niente è mai definitivo fintantoché il superiore piano di Dio non venga applicato totalmente. E non lo sarà probabilmente mai. È la sola possibilità di sopravvivenza per l'umanità. Se gli dèi muoiono, anche gli esseri umani muoiono. E Dio non esisterà più. È per questo che i druidi sono collocati in tutti i decisivi ingranaggi della società celtica, in quanto guide coscienti per applicare il piano divino alla società umana senza la quale, malgrado tutto, niente potrebbe alimentare il Divenire di Dio.

Vi è una grande bellezza e una grande serenità in questa concezione druidica della divinità, ma anche un appello costante, permanente, all'Essere. Se l'Essere si accontentasse di essere, ciò sarebbe il vuoto, il *vacuum* che ricercano certi sistemi filosofici orientali. Ma il druidismo è agli antipodi della teoria del non-essere, agli antipodi del non-volere, agli antipodi della negazione del voler-vivere. La dottrina, così per come appare in tutti i racconti, attraverso i fatti e le gesta degli eroi, degli dèi e degli uomini, può riassumersi in uno sfrenato *voler-vivere.* Dio è il fine, ma Dio, questo dio unico ed innominabile, arretra incessantemente da-

vanti agli sforzi umani. Ed indietreggerà eternamente, sorridendo come l'Ogmios descritto da Luciano di Samosata, tirando come lui, con delle catene che gli partono dalla lingua, la torma degli umani, anch'essi sorridenti, perché sanno che il loro viaggio durerà in eterno.

2 - IL MONISMO DRUIDICO

Definito in tal modo, il Dio druidico è, in ultima analisi, lo stesso Dio dei Cristiani, alfa ed omega, principio e fine di tutte le cose. Se i *fili* irlandesi, depositari della dottrina druidica, sono divenuti così facilmente sacerdoti cristiani, è proprio perché la loro teologia concordava per quanto riguarda i grandi principî con la nuova teologia. Ma sembra che si siano fatti scomparire dalla tradizione i particolari che, provando questa identità teologica, potevano prestarsi a confusione e mostrare il druidismo come troppo vicino alle concezioni cristiane. Sono gli scrittori greci e latini pre-cristiani che hanno manifestato la loro ammirazione per la levatura di pensiero della dottrina dei druidi, paragonando questi ultimi a Pitagora. I primi cristiani, che fossero i Padri della Chiesa o i monaci irlandesi, hanno insistito maggiormente sulle « superstizioni » e i « sacrifici » che essi denunciavano, e hanno lasciato da parte gli argomenti teologici. Pertanto, hanno deliberatamente passato sotto silenzio gli elementi simbolici che dovevano sostenere e materializzare il vero dogma che era quello dell'unicità del Dio innominabile.

La sola testimonianza si trova in Plinio il Vecchio. È assai confusa perché Plinio non ha compreso la portata del rito che descriveva, sminuendolo ad una semplice operazione di magia. Ed è anche la sola allusione veramente cosmologica che esiste a proposito dei Celti. Plinio ci presenta in effetti « una sorta di uovo di cui i Greci non parlano, ma che è molto conosciuto nelle Gallie. Durante l'estate, innumerevoli serpenti, che sono arrotolati assieme, si riuniscono in una stretta armoniosa grazie alla bava delle loro gole ed alle secrezioni dei loro corpi. Questo si chiama "uovo di serpente". I druidi dicono che questo uovo viene lanciato con dei sibili, e che occorre raccoglierlo in un mantello prima che tocchi terra. In quel momento, il rapitore deve fuggire molto velocemente a cavallo, giacché è inseguito dai serpenti, i quali possono arrestarsi soltanto davanti all'ostacolo di un fiume. Si riconosce questo uovo per il fatto che galleggia contro la corrente, anche se è attaccato a dell'oro. L'abilità straordinaria dei maghi [: druidi] per nascondere le loro

frodi è tale che essi sostengono che occorre impadronirsi di questo uovo soltanto in una certa fase della luna, come se fosse possibile far coincidere l'operazione con la volontà umana. Certo, io ho visto questo uovo, della grandezza di una mela rotonda di media taglia, con una crosta cartilaginea come le numerose braccia del polipo » (*Hist. Nat.*, XXIX, 52).

I commentatori di questo testo pensano in generale che l'uovo di serpente così descritto sia un « riccio di mare fossile » (4). Questa identificazione si fonda su alcune scoperte archeologiche: in numerose tombe o tumuli gallici, degli echini fossili sono stati deposti intenzionalmente. Un tumulo, a Saint-Amand sur Sèvre (Deux-Sèvres), sembra persino essere stato fatto proprio appositamente per contenere una piccola bara nella quale si trovava un echino fossile. È probabile che quest'ultimo avesse, presso i Celti, un valore simbolico del tutto eccezionale. Ma, per quanto riguarda il testo di Plinio, c'è qualcosa che non va. In effetti, Plinio era naturalista, e quantunque la scienza della sua epoca fosse piuttosto rudimentale, sarebbe come considerarlo un imbecille se sostenessimo che non ha riconosciuto o meno un riccio di mare fossile. *Egli descrive l'uovo che afferma di aver visto*, e la descrizione non corrisponde in alcun modo a quella dell'echino fossile.

È evidente che l'uovo di Plinio, che « galleggia contro la corrente », anche quando è « attaccato a dell'oro », è un oggetto meraviglioso. È impossibile non vedervi l'equivalente dell'*Uovo Cosmico* della tradizione indù, involucro dell'Embrione d'Oro, germe primordiale della luce cosmica, che si trova nelle Acque primordiali, e che è covato dall'Uccello Unico, vale a dire dal cigno Hamsa. Quanto dice Plinio a proposito dell'« andare contro corrente » e dei « legami d'oro » non può consentire il minimo dubbio al riguardo, tanto più che l'Uovo gallico è rappresentato molto spesso sulle monete celtiche: si tratta in questi casi di una sorta di ornamento decorativo che accompagna l'immagine di un cavaliere, di un cavallo o di una semplice testa, e consiste in una vaga forma ovoidale, o in una palla, attaccata ad una o a molte catene. Il motivo è largamente diffuso, soprattutto sulle monete dei *Parisii* e su quelle degli Armoricani (5). Ma la versione celtica del mito è molto particolare.

(4) Cfr. « L'oeuf de serpent », *Ogam*, XX, pp. 495-504, e J. Gricourt, « L'Ovum anguinum en Gaule et en Perse », *Ogam*, VI, pp. 227-232, come pure Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, pp. 321-323.

(5) Numerosi esempi in Lancelot Lengyel, *L'Art gaulois dans les médailles*, Paris, 1954.

Il testo di Plinio non è sicuramente la descrizione di un rito. È Plinio che l'ha preso per tale. Gli deve essere stato narrato un racconto mitologico che non ha compreso, ma di cui ha conservato gli elementi essenziali: l'arrotolarsi dei serpenti, vale a dire il « groviglio di vipere », l'uovo secreto dai serpenti, il ratto dell'uovo da parte di un cavaliere, l'inseguimento attuato dai serpenti, l'impossibilità per i serpenti di attraversare un fiume. Questi sono gli elementi di un'autentica epopea. Un cavaliere, e dunque un eroe civilizzatore, giunge ad impadronirsi dell'uovo cosmico in un paese che è l'Altro Mondo, e fugge, inseguito dagli abitanti dell'Altro Mondo. Ma questi ultimi non possono superare certi limiti. Il cavaliere attraversa la frontiera, con l'uovo, che dunque è adesso in possesso degli esseri umani, grazie al coraggio di questo eroe.

Si può comprendere veramente questa epopea soltanto se la si confronta con delle tradizioni popolari orali che sembrano, comunque stiano le cose, essere proprio delle reminiscenze dello schema primitivo. Si tratta innanzitutto di un tipo di racconto assai diffuso, nel quale un giovane s'introduce nel maniero di un mago o del diavolo, oppure ne diviene il domestico. Il giovane impara per caso dei segreti, libera una fanciulla prigioniera nel maniero e fugge a cavallo con costei, portando con sé i tesori del mago o del diavolo. Questi li insegue, ma essi riescono ad oltrepassare un fiume che il loro inseguitore non può invece superare (6). Quanto racconta Plinio il Vecchio si riferisce precisamente a questo schema: occorre impadronirsi dell'uovo di serpente, vale a dire dei segreti o dei tesori dell'Altro Mondo, e di fuggire. Gli abitanti dell'Altro Mondo, che sono i serpenti, si precipitano per riacciuffare l'audace che deve la sua salvezza unicamente alla rapidità della sua fuga, e perché riesce a superare il fiume. Gli inseguitori non possono abbandonare il proprio mondo. Ma l'uovo è stato portato, è stata portata cioè la conoscenza di un segreto.

C'è da fare un altro confronto con numerose leggende che riguardano le *vouivres*, le « donne-serpente », che vengono a bere alle fontane. Esse hanno un corpo spesso ricoperto di fuoco, uno dei loro occhi è un

(6) Un buon esempio di questo tipo di racconto è la « Saga di Koadalan » (J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 169-185), ma l'eroe dell'avventura riuscirà solo in modo incompleto a servirsi del segreto che ha riportato: tenterà in effetti di acquisire l'immortalità, dopo una morte ed uno smembramento simbolico, ma fallirà. Cfr., anche, « La Jeune Fille en Blanc » (J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 36-47) e la « Montagne Noire » (J. Markale, *Contes occitans*, pp. 223-235).

carbonchio o una pietra preziosa, oppure hanno una pietra magica nella loro coda. Nel momento in cui bevono, esse depongono questa pietra, ed è possibile impadronirsene, a condizione di essere molto rapidi nel fuggire al sicuro dal loro inseguimento (7). Non v'è alcun dubbio che il carbonchio, o la pietra preziosa, svolgono lo stesso ruolo dell'uovo di serpente (8). Il tema è assolutamente identico. E c'è di meglio: nel racconto gallese di *Peredur*, l'eroe deve vincere un grande serpente che si nasconde in una grotta. C'è « nella coda del serpente una pietra. La pietra ha questa virtù, che chiunque la tenga in mano può avere, nell'altra, tutto quel che può desiderare in oro » (9). Ecco dunque ancora una volta l'Uovo di Serpente. È evidentemente l'Uovo Cosmico, poiché può dare altrettanto oro, simbolo solare di conoscenza che dà tutta la ricchezza che si può desiderare. Ma è anche la Pietra Filosofale degli Alchimisti, quella pietra che, non soltanto può permettere di fabbricare l'oro, ma costituisce il Segreto universale della creazione, l'Unità nella sua complessità, cristallizzazione di tutte le ambiguità del mondo, di tutte le apparenti contraddizioni.

L'Uovo Cosmico, o la pietra, è legato al Serpente, simbolo di conoscenza, ed anche dell'infinita mobilità dello Spirito. Il Serpente è colui che si aggira ovunque, che si nasconde nelle minime anfrattuosità della Terra. Il Serpente che si morde la coda, l'Uroboros, è il Cerchio perfetto, che rappresenta la totalità nella sua unità primordiale. Per di più, il groviglio dei serpenti, il *nodo*, è il punto di congiunzione dove convergono tutte le energie. E da questa congiunzione nasce l'uovo, o la Pietra Filosofale. È da questo uovo che tutto proviene, perché esso contiene già tutto.

Il simbolismo dell'uovo è evidente. *È l'Unità concentrata.* Ma non è

(7) Paul Sébillot, *Le Folklore de la France*, vol. IV, « Les eaux douces », Imago, Paris, 1983, pp. 43-44.

(Il termine *vouivre* sembra derivi da *vipere* (vipera) e *guivre* (biscia), e si riferisce ad un serpente magico e fantastico del folklore francese; con esso si definisce anche la donna-serpente Melusina: è quindi intraducibile in italiano, a meno di non ricorrere ad un vocabolo banale riferito ad un semplice rettile. Massimo Izzi nel suo *Dizionario illustrato dei mostri* (Gremese, Roma 1989, p. 374) riferisce una leggenda che collega ancor più strettamente la *vouivre* con l'« uovo di serpente »: essa partorisce in cima ad una rupe lasciando cadere i suoi piccoli nel vuoto - N.d.C.).

(8) J. Markale, *Mélusine*, pp. 96-99. Le *vouivre* delle leggende popolari è una delle immagini di Mélusine.

(9) J. Loth, *Mabinogion*, p. 220.

l'origine. *Giacché non può esservi origine assoluta.* L'uovo è secreto dai serpenti che rappresentano le energie anteriori dispiegate che, in un dato momento della storia dell'universo, cessano la loro evoluzione per intraprendere la loro involuzione, la loro concentrazione. L'uovo potrà liberare delle energie nuove che a loro volta si dispiegheranno per ricominciare la loro involuzione e produrre un altro uovo, e così di seguito, eternamente. È la teoria scientifica del « Big Bang », dell'esplosione iniziale, la quale suppone che l'universo un giorno si concentrerà, dopo un periodo di espansione, e che tutto ricomincerà con un altro « bang » della cellula iniziale. Teoria ciclica dell'universo e della vita, certamente, ma che stranamente si riallaccia allo pseudo-rito descritto da Plinio, ai racconti popolari sulla presa di possesso dei segreti e dei tesori del mago, ed anche alle rappresentazioni plastiche che utilizzano largamente il motivo della spirale, la quale, è ben noto, è caratteristica dell'arte celtica. Giacché la spirale è immagine dell'evoluzione dell'universo, evoluzione-involuzione. Questa utilizzazione dei motivi a spirale, in cerchi concentrici e in *triskell*, da parte degli artisti celtici, non è gratuito, dal momento che ogni tradizione antica integra l'arte, la vita quotidiana e la religione nello stesso crogiolo sacro. L'Uovo di Serpente è dunque l'inizio di un ciclo, e nello stesso tempo è la fine del ciclo precedente. L'Uovo di Serpente è dunque la Morte, ma è anche la Vita. È la più perfetta illustrazione della credenza druidica fondamentale che è, secondo Lucano ne *La Farsaglia*, la seguente: « la morte è il punto centrale di una lunga vita ».

Sembra che ciò rappresenti la base stessa di tutto il pensiero druidico. E, partendo di qui, troviamo la giustificazione della posizione rigorosamente *monista* che deriva facilmente da tutta la tradizione celtica. Questa tradizione, per come si evidenzia nei racconti mitologici, eroici ed anche nei racconti popolari dell'Europa occidentale, si fonda necessariamente su dati scientifici. È evidente che la « scienza » dei druidi non era identica a quella che caratterizza la nostra epoca, e che non aveva nulla di « sofisticato », nel senso che non utilizzava mezzi tecnici perfezionati, ma aveva comunque un valore che gli scrittori dell'Antichità non hanno esitato a riconoscere. I druidi « insegnano molte cose » (Pomponio Mela) e « discutono molto anche degli astri e dei loro movimenti, della grandezza del mondo e della terra, della natura delle cose » (Cesare); essi studiano « la scienza della natura » (Strabone), le « scienze degne di stima » (Ammiano Marcellino), il « calcolo e l'aritmetica » (Ippolito), « le leggi della natura, ciò che i Greci chiamano fisiologia » (Ci-

cerone). È attraverso osservazioni molto approfondite dei fenomeni naturali, con una costante meditazione sui problemi posti dalla vita e dal suo svolgersi, attraverso una presa di coscienza del fatto che l'essere umano dipende da tutto ciò che lo circonda — e che egli può agire su questo ambiente circostante —, che i druidi hanno raggiunto un alto livello scientifico nella conoscenza della natura. « I Galli avevano realizzato l'armonia tra i bioritmi e il loro genere di vita » (10).

Ed è effettivamente la spirale che rappresenta nel modo migliore il pensiero druidico, soprattutto quando è resa triplice in forma di *triskell*. Se è vero che i druidi, con la loro padronanza della Parola, vale a dire con l'utilizzazione ragionata dei *fenomeni vibratori*, potevano agire sullo psichismo umano, addirittura sugli oggetti esterni (11), si è proprio obbligati a riconoscere che essi avevano scoperto alcune nozioni che si possono paragonare alla meccanica ondulatoria, e che essi non erano lontani dal pensare che tutto, nell'universo, spirito o materia, era *energia vibratoria*. Il fatto che non risolvevano il mondo in equazioni (ciò che, del resto, non è provato), o che non abbiano formulato la famosa teoria del DNA che servirà da pietra angolare all'edificio scientifico dei tempi futuri, non significa che essi non avessero coscienza del problema. È noto, in effetti che la « molecola del DNA è suscettibile di trasmettere a distanza un segnale di frequenza, di intensità e di ampiezza date. Possiamo dire che *la spirale vibra* e che la vibrazione è trasmessa a tale o a talaltra regione lontana dal sito di recezione del segnale che si mette allora a fabbricare un prodotto specifico (DNA messaggero e proteine) » (12). Orbene, questo DNA è programmato, sin dal principio, a partire da Adamo, che contiene in sé tutta l'umanità futura. Questo programma è fissato una volta per tutte, ma — ed è qui che il problema diviene appassionante — *esso è aperto*, conserva cioè tutte le possibilità di modificazione, in altri termini di mutazione. Si tratta di una nozione d'importanza capitale nella misura in cui sembra proprio che il pensiero metafi-

(10) Étienne Renardet, *Vie et croyances des Gaulois avant la conquête romaine*, Picard, Paris, 1975, p. 184.

(11) Per esempio, degli spostamenti di oggetti a distanza senza contatto materiale diretto, o ancora la possibilità di spostarsi senza muoversi (il dono dell'ubiquità, tanto caro al Mago Merlino), e tutti i fenomeni che, non riuscendo a comprenderli, sono classificati come « magici », o come « isterici ».

(12) Ètienne Guillé e Christine Hardy, *L'Alchimie de la Vie: biologie et tradition*, Ed. du Rocher, Monaco, 1983, p. 51.

sico dei Celti fosse impegnato in questo stesso processo di comprensione della vita, trovando la vita la sua spiegazione e la sua giustificazione soltanto attraverso una perpetua evoluzione di un divenire che mescola ad un tempo il creatore e le creature.

La spirale è il contrassegno più preciso della metafisica celtica. Ma può essere un contrassegno generale, che ingloba nel suo significato simbolico l'insieme del modo di procedere speculativo adottato dai druidi. Ne rimane indubbiamente qualcosa nel famoso « Gioco dell'Oca », immagine della *cerca*, ma anche del cosmo all'interno del quale evolve l'individualità umana, con la sua lenta ascensione verso il centro, con le sue esitazioni, con i suoi ritorni indietro, le sue prolungate attese, i suoi vagabondaggi (13). E nel campo dell'arte, considerato non come un supporto ma come un vocabolario essenziale del pensiero speculativo, la spirale è stata il motivo celtico per eccellenza, rafforzata dalla sua triplicazione nel *triskell.* Orbene, la triade, in linea generale, sia nell'arte che nella mitologia, è, presso i Celti, « una manifestazione della molteplicità in quanto nozione subordinata all'unità » (14). Tutto è paradossale. Il destino degli esseri e delle cose è fissato in anticipo, ma è suscettibile di modificazioni. L'unità profonda degli esseri e delle cose, del soggetto e dell'oggetto, è un dato imperativo, ma questa unità è tuttavia molteplice.

Il pensiero druidico, visto attraverso quel che ne dicono gli autori dell'Antichità classica, attraverso i racconti irlandesi e gallesi, i romanzi arturiani ed ugualmente attraverso i racconti popolari tradizionali, che ne sono la continuazione, si caratterizza per un *rifiuto totale del dualismo* in tutte le sue forme. Su un piano che è familiare, quello della Morale, non si può in effetti osservare una netta distinzione tra il Bene e il Male. *Il peccato è sconosciuto alla tradizione druidica.* Vi è soltanto errore quando un individuo si rivela incapace di compiere quel che deve compiere, quando è incapace di assicurare il proprio superamento. Ma questa nozione di errore si riferisce più alla constatazione della debolezza dell'individuo che alla trasgressione di una norma stabilita in anticipo e codificata. Non può esservi elenco di peccati capitali o meno, mortali o veniali, nella morale druidica. Vi è ciò che permette di realizzare il pro-

(13) Tutti i giochi « infantili » sono le reminiscenze più o meno lontane di riti o di speculazioni religiose o metafisiche, compresa l'innocente « campana » delle bambine, o le filastrocche per la conta in apparenza le più anodine.

(14) Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 326.

prio destino o il destino della comunità, e ciò che impedisce di andare verso questa realizzazione. Gli impedimenti sono dunque esterni all'individuo. Oppure l'individuo non ha sufficiente coscienza della difficoltà, non è sufficientemente preparato, difetta di informazioni. Può anche sbagliare strada, ma è sempre per mancanza di chiaroveggenza. Ogni individuo degno di questo nome deve diventare da sé un autentico druido, vale a dire un « molto veggente », un « molto sapiente ». Non vi è dunque un atteggiamento negativo: al contrario, è un incoraggiamento perpetuo all'azione e alla perfezione. È in effetti la definizione della morale, che, a seconda delle diverse influenze religiose, in particolare quella del cristianesimo, è divenuta un repertorio di quel che non si deve fare, vale a dire una negazione dell'azione, attraverso l'accettazione passiva della legge. In questo senso, i divieti, i *gessa*, non sono mai negativi: essi si accontentano di esprimere il limite al di là del quale un individuo rischia di perdersi. Non dimentichiamo che i *gessa* riguardano un individuo e non la collettività: non vi è alcun riferimento ad una norma astratta e definitiva.

Questa assenza di frontiera tra il Bene e il Male esprime la relatività delle cose. Un'azione può essere buona o cattiva a seconda del modo in cui la si compie e non in rapporto ad una scala di valori oggettivi e assoluti. E, se si trasferisce la nozione sul piano della Metafisica, si può constatare che, anche qui, non vi sono Bene o Male assoluti. I Celti non hanno mai immaginato un Dio del Bene che fa la guerra ad un Dio del Male, e viceversa. La lotta dei Tuatha Dé Danann contro i Fomori è la presa di coscienza dell'ordine di fronte al disordine, questo è tutto. E ciò non implica alcuna morale. Gli dèi della mitologia celtica non sono né buoni né cattivi. *Essi sono.* E siccome tutti questi dèi rappresentano delle funzioni attribuite alla divinità nascosta e assoluta, bisogna proprio ammettere che questo grande Dio supremo non è concepito, neppure lui, come buono o cattivo. In realtà, è sia buono che cattivo, poiché la nozione di male non potrebbe esistere senza la nozione di bene, e viceversa. Del pari, la vita è impossibile senza la morte, e la morte senza la vita, il giorno non esiste senza la notte, e la notte senza il giorno. E Dio, il grande Dio innominabile, non esiste senza le proprie interne contraddizioni, in questo caso la sua creazione. L'Uovo di Serpente esprime in modo mirabile questa visione druidica della Totalità.

Ciò spiega numerosi comportamenti attribuiti ai Celti: il disprezzo della morte, l'ardore di vivere, un certo scherno, una comunione costante con la natura (che il cristianesimo ha contribuito a soffocare comple-

tamente facendo dell'uomo il re della creazione), una tranquilla a-moralità, una serenità metafisica, una cieca fiducia nella libertà umana, ed anche un rifiuto evidente di considerare il *reale* come un assoluto. Giacché, al di là del *reale*, vi è qualcos'altro, e la distinzione aristotelica tra *reale* e *irreale* non può essere formulata. E sarà la stessa cosa per quel che si chiama la Verità, e che il cristianesimo ha sempre voluto predicare come se fosse l'unica, la sola, la propria Verità. Per i Celti, non c'è Verità assoluta e rivelata, poiché la verità non è che il risultato di un giudizio formulato dallo spirito in un dato momento della storia. Di conseguenza, non vi è alcuna dicotomia tra il vero e il falso, ciascuno dei due termini rivelandosi esatto a seconda delle circostanze.

Il pensiero druidico è stato forse il solo esempio conosciuto di tentativo di sistema filosofico in cui il *monismo* sia integrale.

3 - LO SPIRITO E LA MATERIA

Dalla condizione di spirito monista deriva una conseguenza particolarmente importante: la fondamentale distinzione tra Spirito e Materia non esiste. I sostenitori dello Spiritualismo puro, esaltando il primato dello Spirito creatore della Materia, sono altrettanto ridicoli quanto lo sono i sostenitori del Materialismo che cercano disperatamente di provare che lo Spirito sorge dalla Materia. Per i Celti si tratta soltanto di un falso problema. Lo Spirito *è* la Materia, e la Materia *è* lo Spirito. L'apparente dualità non è che il risultato della relatività del mondo: lo Spirito che non s'incontra con la Materia non pensa e non sa che esiste. Lo stesso problema vale per il Dio innominabile e assoluto. Lo Spirito non è che un'apparenza funzionale della totalità dell'Essere, e la Materia è un'altra apparenza funzionale che deriva dallo sdoppiamento o dalla scissione del *Sé* primitivo. Nella dottrina druidica, l'accento viene messo sull'azione. Orbene, l'azione è l'energia manifestata. Tutto è energia, la Materia come lo Spirito, ciascuno dei due termini svolgendo il proprio specifico ruolo, irrimediabilmente legati l'uno all'altro. Il corpo è allora considerato come una manifestazione provvisoria dello Spirito che afferma in tal modo la sua esistenza, anche a costo di manifestare tale esistenza con altri mezzi quando lo riterrà utile. Si possono così immaginare altre vite, ed anche altre forme di vita.

Ma nel mondo delle relatività che è quello della vita attuale, la materia equivarrebbe al caos se la si lasciasse sviluppare in modo anarchi-

co. È quanto esprime il mito dei Fomori, o miti equivalenti, come i mostri, i draghi, gli esseri cosiddetti malefici quando si faccia ricorso alla morale giudaico-romano-cristiana. Quando Lug uccide suo nonno Balor, egli afferma la predominanza dello Spirito evoluto sulla Materia bruta e brutale. Lug organizza la materia *di cui è il nipote*, affermando in tal modo che egli *è uno nella sua dualità*. La questione è di prendere coscienza dell'infinita potenza dello Spirito: e qui, soltanto gli eroi sono capaci di trarre il miglior partito da questa potenza. D'altronde, è per questo che essi sono degli eroi. Ed è per questo che i primi santi del cristianesimo celtico sono degli eroi. A partire dall'Uovo Cosmico primordiale, l'universo non ha cessato di evolvere, e lo Spirito si è lentamente liberato dalle scorie che lo soffocavano e gli impedivano di riflettere, vale a dire di agire. Può arrivare al grado supremo e partecipare esso stesso alla trasformazione dell'universo. Giacché i compiti relativi all'universo spettano a ciascuno degli esseri che lo compongono. In linguaggio sociologico, ciò verrebbe tradotto con il termine « autogestione ». Ma, affinché ogni autogestione sia efficace, occorre che vi sia prima di tutto coscienza dell'unità del Tutto nelle sue apparenti diversità.

Soltanto allora lo Spirito può dirigere l'universo, e se stesso, dal momento che fa parte di questo universo. Ogni trasgressione, ogni debolezza, ogni errore, rappresentano altrettanti ritardi nello slancio evolutivo universale. Ciò suppone evidentemente una nozione che ai nostri giorni non viene tenuta in grande considerazione, quella della *responsabilità*. Accecati dal determinismo scientifico — che viene proprio a sostituire il fatalismo religioso dei tempi passati —, addormentati dalle leggi dell'ereditarietà e dal riconoscimento del ruolo dell'inconscio nella vita psichica, non ci rendiamo conto neppure che ogni libertà è inesistente senza responsabilità. Essere libero suppone la piena coscienza delle cause e degli effetti dei propri atti, presuppone che l'essere se ne faccia pienamente carico. Ciò vale sul piano morale, come sul piano della vita quotidiana, come pure sul piano metafisico.

Ed è quanto sembrano aver compreso i Celti. Eliminando ogni nozione di peccato, essi non hanno eliminato l'idea di responsabilità. Se non vi è né castigo, né ricompensa nell'Altro Mondo, ciascuno si assume tuttavia la responsabilità dei propri atti e ne subisce egli stesso le conseguenze. E, sul piano giuridico, accade la stessa cosa: la regola delle compensazioni non è un castigo, è un giusto tributo per ristabilire l'ordine sociale — e dunque universale — compromesso da un atto perturbatore. Tutto ciò si ritrova nella dottrina che Pelagio, Bretone converti-

to al cristianesimo, divenuto teologo e moralista, ha tentato di diffondere nella Chiesa, scontrandosi così con le dottrine mediterranee della debolezza umana e del peccato, difese aspramente da Sant'Agostino. La tesi essenziale di Pelagio era che l'essere umano fosse in possesso del Libero Arbitrio assoluto: da se stesso, l'uomo era capace di salvarsi o di dannarsi, di scegliere Dio o di allontanarsene, anche a costo di assumersi le conseguenze di questa scelta. Muovendo da questo assunto, la dottrina di Pelagio sfociava in una negazione della grazia divina, ed anche nella messa in dubbio del ruolo della Chiesa. Ed è noto che la Chiesa ha reagito con vigore contro questa « eresia » pelagiana, eliminandola quasi completamente, mentre sembra sia stata accettata con facilità dai Bretoni e dagli Irlandesi (15). Ed è molto significativo che il pensiero pelagiano provenisse in gran parte dall'eredità dei druidi.

Ma questo privilegio concesso allo Spirito non è una negazione della Materia, e neppure significa relegarla ad un rango inferiore, anzi, al contrario. Il modo in cui i druidi si comportano di fronte alla Materia, disponendone a proprio piacimento, padroneggiandone gli elementi e utilizzandoli, costituisce una prova che lo Spirito non può niente senza la Materia, che ne rappresenta l'aspetto complementare. Presso i Celti, il corpo non è mai trascurato, non è mai negato. I Celti non sono dei « disincarnati », e non si può osservare in loro alcuna traccia di ascetismo secondo l'uso della cristianità medievale. Essere druido non significa rinunciare alla carne, come accade nel cristianesimo erede di San Paolo e di Sant'Agostino. Non bisogna del resto dimenticare che Paolo e Agostino, prima di sprofondare nella « disincarnazione », furono dei gioiosi esseri pieni di vita. La loro rinuncia alla carne è sopraggiunta nel momento in cui, appagati e sazi, persino disgustati, non vi trovavano più alcun fascino né alcun piacere. È facile, in queste condizioni, predicare l'astinenza e l'ascetismo. I peggiori seguaci del « moralismo » sono in generale dei malati di fegato, degli impotenti o dei sifilitici che non possono ammettere che gli altri facciano ciò che essi non possono più fare. Ma questo « moralismo » non esiste presso i druidi, poiché non vi è morale, almeno nel senso negativo che è andato prevalendo dopo i Padri della Chiesa.

Ne consegue una partecipazione attiva, piena e completa del corpo e della materia, in modo generale, alla vita dello Spirito. L'evoluzio-

(15) J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 99-111.

ne umana, parallela e concomitante all'evoluzione dell'universo, si compie attraverso lo *sfruttamento* comune del corpo e dello spirito. Essere un eroe, significa essere intelligente, « veggente », utile, efficiente, ma significa anche essere forte fisicamente, bello, sano, essere capace di sopportare tanto le fatiche del combattimento quanto quelle dell'ebbrezza, significa esser capace di portare a buon fine un « incontro femminile », come dicono i vecchi testi. Quando il Dagda, dopo la bisboccia che gli fanno subire i Fomori, è incapace di copulare con la donna che ha incontrato, quest'ultima si fa beffe di lui e gli muove violenti rimproveri. E tanto peggio per gli spiritualisti di ogni genere che s'immaginano che l'umanità dovrebbe essere castrata per raggiungere il fine ultimo. Dopo tutto, Abelardo è stato un grande filosofo soltanto *prima.* La seconda parte della sua vita non è che un susseguirsi di inutili ripetizioni, anche se in lui si osserva una sorta di trascendenza sessuale. A questo riguardo, il personaggio di Gargantua, in Rabelais, si presenta come il modello dell'eroe celtico. Quello di frate Giovanni degli Entommeures (15 bis) è il modello del druido. La tradizione *gallica* non è una vana parola per Rabelais.

In effetti, nel pensiero druidico, il problema non si pone. Se un essere ha un corpo, ce l'ha per servirsene, e non verrebbe in mente a nessuno l'idea di negare questa realtà. La questione è di sapersene servire. Tutto ci prova che i druidi erano giunti ad un alto grado di potenza nell'evocazione e nell'utilizzazione del pensiero. Certo, nei « miracoli » che essi operano, bisogna vedere soltanto delle immagini simboliche, più spesso descritte per colpire l'immaginazione e per testimoniare di questa potenza. Ma i druidi, con i loro discorsi, con la loro parola, con i loro gesti, sono lì essenzialmente per mantenere e perpetuare una creazione che è cominciata *in illo tempore* e che deve continuare *in saecula saeculorum.* Essi non compiono mai « miracoli » gratuiti, o su semplice richiesta. Nei primi tempi del cristianesimo, vi sono stati dei certami tra druidi e chierici cristiani. I chierici chiedevano ai druidi di dar prova della loro potenza, di fare dei « miracoli ». I druidi non ne hanno mai fatti. E, del resto, perché avrebbero dovuto farne, dal momento che essi non erano là per soddisfare la curiosità sdegnosa di qualche chierico tutto preso dalla sua nuova fede? La potenza dello Spirito si manifesta

(15 bis) Ignorante e bevitore, ma leale ed eroico, è una specie di precettore che accompagna Gargantua nelle sue imprese (N.d.C.).

talvolta attraverso l'inazione, che è in se stessa una forma di azione. Il vero miracolo è quello che concerne l'intelligenza, poiché ogni materia è, in ultima analisi, la realizzazione del pensiero. E quando la dèa Brigit, dal triplice volto, scomparve dall'universo druidico, si vide apparire Santa Brigitta, badessa di Kildare, « La Chiesa delle Querce », dove, si dice, i monaci e le monache alimentavano il fuoco perpetuo dei tempi antichi.

Giacché il Fuoco, che non è un elemento, ma che trascende le tre forme della materia *mutandole* e *permutandole*, è il simbolo più esatto dell'energia spirituale senza la quale nulla esiste. Ma il Fuoco non è Dio: è soltanto la Parola di Dio, questa parola che crea perpetuamente e che equilibra l'universo, e di cui i druidi sono i depositari.

È in tal modo che la religione druidica viene a trovare la sua giustificazione. Se Dio è sconosciuto, nascosto, innominabile, è perché egli è Tutto. Ma la Parola di Dio rappresenta l'energia di questo Tutto in piena azione. Gli esseri umani devono dunque conoscere questa Parola per conformarvisi e agire secondo i piani divini, condizione *sine qua non* perché l'universo esista. Di qui il bisogno di conoscenza: l'essere umano non può rimanere indifferente davanti a ciò che, in apparenza lo supera, ma che in realtà lo riguarda, poiché egli fa parte del Tutto. E se il Dio druidico non è, a rigor di termini, una Provvidenza, nel significato cristiano del termine, non è neppure indifferente al caso individuale, poiché ogni caso individuale si ripercuote sul Tutto. In queste condizioni, l'essere umano può pregare: la sua preghiera sarà un tentativo per mettersi all'unisono con il Tutto universale, e ciò che desidera può realizzarsi se concorda con il piano divino. D'altra parte, la preghiera orale, vale a dire in effetti l'invocazione rituale, se è pronunciata da un numero elevato di individui, possederà una maggiore potenza, poiché le energie individualizzate si raggrupperanno in una sola energia spirituale la cui efficacia sarà così il risultato di un'armonia per così dire universale. Per la maggior parte le grandi religioni non hanno mai sostenuto altro, in primo luogo il cristianesimo, che insiste tanto sulla potenza della preghiera collettiva (16). Così, le pratiche rituali organizzate dai druidi, se

(16) La messa cattolica si fonda sullo stesso principio. L'energia psichica di tutti i fedeli si ripercuote sul sacerdote che, al momento della consacrazione dell'Eucarestia, diviene Dio, vale a dire la totalità, per pronunciare le parole sacramentali della trascendenza assoluta. Questa è la ragione per cui celebrare la Messa con il viso rivolto verso i fedeli, come avviene con la nuova liturgia, è un'aberrazione, dal rigoroso punto di vista del rito: per essere efficaci, le

sono compiute sinceramente e con tutta la forza delle energie individuali riunite, influiscono sul divenire di Dio, poiché questo divenire divino è quello dell'universo. Per un Celta, che creda ai principî druidici, il grande Dio innominabile si realizza in ciascun istante del tempo relativo, grazie all'azione individuale e collettiva. Ma niente, nessun essere o nessuna cosa, è al di fuori di questo divenire. La prova di tale credenza si trova nelle numerose descrizioni che mostrano l'essere che passa attraverso tutti gli elementi, tutte le forme, tutti gli stati (17). Il fondamento del pensiero druidico è l'*armonia universale degli esseri e delle cose* in una perpetua realizzazione.

Beninteso, tutto « non va nel modo migliore nel migliore dei mondi possibili ». Entrano in gioco forze « oscure » e mettono il mondo in pericolo. Nella religione degli antichi Germani, erano i Giganti, sempre pronti ad invadere Asgard, la dimora delle divinità garanti dell'equilibrio universale: di qui la necessità del Valhalla, o piuttosto della *Valhöll*, baluardo composto di guerrieri con il compito d'impedire il passaggio dei Giganti. Nel pensiero degli antichi Iraniani, era Arhiman, il principe delle Tenebre contro il quale lottava Ahura-Mazda, il principe della Luce. Questa concezione iraniana ha influenzato in modo irreversibile la tradizione giudaico-cristiana, facendo di Arhiman il modello del Satana negatore di Dio. Ma il significato simbolico dell'opposizione tra Ahura-Mazda e Arhiman è stato compreso solo in prima approssimazione. Da semplice immagine che rende conto della vitale dinamica soggetto-oggetto, scaturigine di ogni esistenza nella sfera delle relatività, questa opposizione è divenuta dualismo, manicheismo, arrivando, anche al di fuori del catarismo, ad una teologia cristiana svuotata da ogni realtà ontologica, ad una morale laica del Bene e del Male, incomprensibile perché privata delle sue radici. Questa opposizione, nel pensiero druidico, non viene avvertita in prima istanza, dal momento che ogni cosa, ogni essere possiede un duplice aspetto e risolve le proprie contraddizioni interne in una presa di coscienza della totalità.

Ma il problema dell'imperfezione del mondo sussiste. Le forze cosiddette oscure sono la proiezione fantasmatica dell'irresolutezza del-

forze psichiche individuali devono convergere verso la colonna vertebrale e la nuca del sacerdote per « riempiere » quest'ultimo e manifestarsi attraverso la sua parola e i suoi gesti.

(17) In particolare i poemi attribuiti al bardo Taliesin, che sembrano essere reminiscenze della dottrina druidica passate al rango di motivo letterario o poetico nel corso del Medio Evo.

l'essere. Posto di fronte a realtà superiori, l'essere umano non sa sempre come agire, o reagire. Non partecipa pienamente all'*agire* universale, e di qui le carenze, le deviazioni, i vicoli ciechi, il Male metafisico — e non morale. Se tutti gli esseri sapessero, vale a dire se essi potessero utilizzare al massimo il loro pensiero, l'equilibrio dell'universo non sarebbe mai minacciato. Ma, essendo le cose quelle che sono, il pensiero umano non è ancora capace di assumere pienamente la propria realtà. La religione druidica gli mostra il cammino da percorrere per raggiungere questo livello a partire dal quale le false opposizioni appaiono per quello che sono, cioè una disputa dialettica. Di qui la necessità di affermare l'onnipotenza dello Spirito, la necessità del rito che, in termini simbolici, impegna l'essere umano ad andare sempre oltre l'orizzonte. In definitiva, il Reale è una barriera illusoria che, per pigrizia o ignoranza, l'essere umano immagina di fronte a sé.

Ma non vi sono barriere. L'orizzonte non esiste.

4 - L'ALTRO MONDO

Questo modo di procedere spirituale che consiste nel superare il reale apparente per scoprire quel che vi è dietro, atteggiamento nettamente « surrealista », non può compiersi se non si oggettiva ciò che vi è dietro. Ogni azione umana, motivata da una causa, in questo caso la vita, presuppone un fine. Ed anche se non si perviene al fine prefissato, si consegue nondimeno un risultato, si arriva ad una conclusione, che può essere lontana o vicina al fine progettato. Si tratta di una regola sintattica, ma è soprattutto una realtà filosofica.

Per i Celti, lo scopo progettato, oggettivato, è ciò che si chiama l'Altro Mondo. Non assomiglia molto all'Aldilà cristiano, né a quelle indeterminate zone della non-coscienza che i Greci e i Latini hanno immaginato in base al loro materialismo razionalizzante. « Secondo voi [i druidi], le ombre non raggiungono il soggiorno silenzioso dell'Erebo ed i pallidi reami di Dite; lo stesso spirito governa un altro corpo in un altro mondo » (Lucano, *La Farsaglia*, vv. 450-451); « Le anime non periscono affatto, ma passano dopo la morte da un corpo in un altro » (Cesare, VI, 14). La credenza dell'immortalità dell'anima ha sconcertato i Greci e i Latini che, per quanto li riguardava, non ci credevano. Cesare, da fine stratega, ritiene che si tratti di un'astuzia dei druidi, « atta a stimolare il coraggio sopprimendo la paura della morte » (VI, 14). Pomponio Mela

dice la stessa cosa: « Le anime sono immortali e vi è un'altra vita presso i morti, il che li rende più coraggiosi in guerra » (III, 3). Ma anche se la cosa li sconcerta, gli autori dell'Antichità classica testimoniano tutti senza eccezione di questo dogma dell'immortalità dell'anima e della rinascita *altrove.* Valerio Massimo trova stupida questa opinione, ma ammira il fatto che essa sia identica all'opinione di Pitagora (II, 6). Ad ogni modo, ciò non era per niente conforme al pensiero mediterraneo classico, e neppure, in quell'epoca, alla mentalità di un certo numero di Ebrei per i quali il Messia doveva essere soltanto un re terrestre che riparava i torti.

Rimane da definire come i Celti abbiano *concepito* questo *altrove.* Giacché si tratta proprio di un Altro Mondo. Si è pensato, interpretando alla lettera le parole di Cesare (« da un corpo in un altro »), che i Celti abbiano creduto alla dottrina della trasmigrazione delle anime. Tutti gli autori sono espliciti: la rinascita promessa si verifica *altrove,* e non vi è nella tradizione celtica assolutamente alcuna traccia di metempsicosi, di trasmigrazione delle anime o di reincarnazione in questo mondo. Gli esempi che spesso vengono prodotti, come quelli di Tuân mac Cairill, di Fintan ed anche di Taliesin, non sono che alcuni casi isolati derivanti dal mito, dal momento che i personaggi in questione sono rappresentativi della perpetua trasformazione degli esseri e delle cose. In ogni caso, *non vi è niente, nella tradizione celtica, che assomigli, da vicino o da lontano, alle dottrine induiste e buddhiste dei cicli di reincarnazione.* Ogni affermazione contraria, ed ogni tentativo d'includere il pensiero druidico nel pensiero orientale mediante un vago « ritorno alle origini » del tutto fumoso, non sono che gratuite speculazioni intellettuali risultanti da un'assoluta ignoranza dei documenti che sono chiari, precisi e senza alcuna ambiguità.

Altrove è l'Altro Mondo. Viene descritto un po' ovunque nei racconti irlandesi e gallesi, ed anche nei romanzi arturiani. Si potrebbero aggiungere i racconti popolari di tutta l'Europa occidentale che non la finiscono più di narrare particolari su questa dimora dopo la morte. Non è una dimora sinistra, almeno prima che il cristianesimo romano non vi ebbe introdotto, con la colpevolizzazione degli atti umani, la nozione di Inferno diabolico, castigo dei peccatori. Il peccato è sconosciuto dai Celti. Il castigo eterno è sconosciuto dalla dottrina druidica. L'Inferno, nel senso cristiano, non è concepibile nel pensiero druidico.

L'Altro Mondo è il luogo a-temporale ed a-spaziale in cui si realizza il mondo immaginato dal piano divino. Non vi sono più, dunque,

contingenze negative. Non vi sono più le tre funzioni necessarie all'instaurazione della società divina sulla terra, poiché là, questa società divina esiste nella sua perfezione. Non più funzioni significa non più classi. Non vi è neppure lavoro, poiché lavoro è sofferenza indispensabile per arrivare al superamento, e là il superamento si è già compiuto. Non vi è più vecchiaia, poiché il tempo non esiste più, almeno nella sua versione relativa. Non vi è più morte, poiché la morte è trascesa. Appaiono così le immagini sontuose dell'isola di Avallon, o Emain Ablach, l'*Insula Pomorum* delle leggende.

Questa isola è chiamata anche « Isola Fortunata poiché tutta la vegetazione vi cresce allo stato naturale. Non è affatto necessario che gli abitanti la coltivino. Ogni coltura vi è assente, salvo quella che attua la natura stessa. Le messi vi sono copiose e le foreste sono coperte di mele e di uva. Il suolo produce tutto come se si trattasse di erba. Vi si vive cento anni e più. Nove sorelle vi governano applicando una dolce legge e fanno conoscere questa legge a coloro che vengono ad esse dalle nostre regioni. Di queste nove sorelle, ve ne è una che supera tutte le altre per la sua bellezza e la sua potenza. Morgana è il suo nome, ed essa insegna a cosa servono le piante, come guarire le malattie... » (18). « Vi è un'isola lontana; all'intorno, i cavalli del mare risplendono, bella gara contro le onde spumeggianti; quattro piedi la reggono. Incanto degli occhi, gloriosa distesa è la pianura sulla quale gli eserciti giocano... Graziosa terra attraverso i secoli del mondo, in cui si spandono tantissimi fiori. Un vecchio albero è colà con i fiori, sul quale gli uccelli chiamano alle ore... Sconosciuti il lamento o il tradimento nella terra coltivata ben conosciuta; non vi è niente di grossolano né di rude, ma una dolce musica che colpisce l'orecchio. Né dispiacere, né lutto, né morte, né malattia, né debolezza, ecco il segno di Emain; rara è una simile meraviglia. Beltà di una terra meravigliosa, i cui aspetti sono amabili, la cui vista è una bella contrada, incomparabile ne è la bruma... Ricchezze, tesori di ogni colore sono nella Terra quieta, fresca bellezza, che ascolta la dolce musica bevendo del vino migliore... » (19). « Sono andato con un'andatura accorta in un paese meraviglioso, quantunque mi fosse familiare... Vi è un albero alla porta del castello; l'armonia che ne emana non è sgrade-

(18) *Vita Merlini*, di Goffredo di Monmouth. Cfr. J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, p. 120.

(19) *La Navigation de Brân*, in Georges Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 37-41.

vole, albero d'argento in cui brilla il sole; il suo splendore è simile all'oro. Vi sono colà tre ventine di alberi; le loro cime si toccano e non si toccano; trecento uomini si nutrono da ciascun albero, del loro frutto molteplice e semplice... Colà vi è un tino di allegro idromele che si divide in comune; questo tino rimane sempre, è istituita l'usanza che sia pieno per sempre » (20).

È verso questa isola meravigliosa che si dirigono gli eroi pagani come Brân, figlio di Fébal e Cû Chulainn, personaggi appena cristianizzati come Maelduin (21), o il re Artù, dopo la battaglia in cui rimane ferito mortalmente, o santi del cristianesimo celtico come Brendan, « alla ricerca del Paradiso » (22). Alcuni autori greci hanno ugualmente testimoniato di questa credenza nelle isole meravigliose situate in qualche luogo dalla parte del sol calante, vale a dire *dietro* di sé, ove si faccia riferimento all'orientamento celtico. Plutarco racconta in effetti che una certa isola Ogigia si trova « a cinque giorni di navigazione dalla Bretagna, verso ovest ». Vi sono del resto altre tre isole. « In una di esse, secondo le favole che raccontano i Barbari, Cronos era stato imprigionato da Zeus. Essendo il figlio il suo guardiano, risiedeva nell'isola più lontana... ». Accade che degli umani possano sbarcare in questa isola: « È permesso loro di partire una volta che abbiano celebrato per tre anni il culto del dio. Ma la maggior parte preferisce rimanere, gli uni perché si sono abituati, gli altri perché, senza pena e senza lavoro, hanno tutto in abbondanza, occupandosi dei sacrifici o delle cerimonie, oppure praticando le lettere e la filosofia » (23). Ciò ricorda il racconto della Navigazione di Brân: dopo un soggiorno ad Emain Ablach, Brân ed i suoi compagni sono presi dalla nostalgia dell'Irlanda. Viene loro permesso di andarsene avvertendoli di non mettere piede a terra quando saranno in vista del loro paese. Una volta arrivati, essi si accorgono che sono trascorsi duecento anni da quando hanno lasciato l'Irlanda, mentre erano persuasi di essere stati assenti alcune settimane. Per di più, uno di loro sbarca e viene ridotto in cenere (24). Un motivo ben conosciuto da nu-

(20) *Le maladie de Cûchulainn*, in George Dottin, *L'Épopée irlandais*, pp. 127-128.

(21) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 196-202.

(22) Bénédeit, *Le Voyage de Saint-Brendan*, trad. Ian Short, 10/18, Paris, 1984. (Cfr. Arturo Graf, *Il mito del Paradiso Terrestre*, Edizioni del Graal, Roma, 1982 - N.d.C.).

(23) Plutarco, *Su la faccia della Luna*.

(24) G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 35-46.

merosi racconti del Medio Evo, come pure dai racconti della tradizione popolare orale (25).

Questo felice soggiorno si caratterizza per una assenza di tempo, che ha come conseguenza l'eliminazione della vecchiaia, della malattia, della guerra e della morte. Cibo e bevande sono inesauribili, simbolizzati dalla Mela ed anche dal vino o l'idromele. È anche la « Terra delle Donne », la cui regina è una donna divina, Morgana in particolare, colei che accoglie, nutre, dà da bere e colma di voluttà. Giacché l'aspetto erotico è tutt'altro che assente da queste evocazioni del paradiso. Non vi sono più classi, e dunque non vi sono più guerrieri, salvo *quando giocano*, e naturalmente non vi sono più druidi, poiché tutti gli abitanti dell'Altro Mondo, pervenuti ad un altissimo grado di saggezza, sono tutti divenuti degli dèi-druidi. In effetti, è la terza funzione che viene esaltata e che ingloba le altre due superandole. Là, per riprendere la formula di Baudelaire, « tutto è lusso, calma e voluttà ». Possiamo aggiungervi l'abbondanza. Il calderone del Dagda, vale a dire il Graal, è colà il recipiente di tutte le ricchezze, e più vi si attinge, più è pieno. Si trovano così riassorbite le contraddizioni del mondo.

Questo Altro Mondo non è sempre situato nelle isole all'estremità della terra. Accade che sia localizzato nei tumuli, nel *sidh*, il cui nome significa precisamente « pace ». Ma il paesaggio è lo stesso: una grande pianura dove corrono i cavalli, o pascolano gli armenti, dove giocano gli ex-guerrieri, frutteti meravigliosi che producono mele in ogni stagione, musiche celesti, tempo eternamente sereno, ricchezza e bellezza, donne fiabesche, bevande divine. E tutto ciò si trova *a fianco* degli umani, sotto i loro piedi, nell'universo dei tumuli, al di là dell'apparenza: coloro che non sanno, non vedono altro che sotterranei umidi e freddi. Coloro che non sanno, sono coloro che non hanno potuto superare il reale apparente e guardare l'universo « surreale » che si apre davanti ai loro occhi ciechi.

Tuttavia, si pone un interrogativo: questo universo meraviglioso è eterno? Si sarebbe tentati di rispondere affermativamente. Orbene, non lo è affatto. L'eternità di un simile Altro Mondo sarebbe in completa opposizione con la concezione metafisica dei druidi: tutto non è che

(25) Cfr., « La Chasse du Blanc Porc », in J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 52-59, come pure il racconto armoricano « Le Temps oublié », in J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 258-263.

movimento, tutto è in perpetua trasformazione, e se niente muore, niente rimane stabile. La visione paradisiaca dell'Altro Mondo è una visione di stabilità che è inconciliabile con la tesi del movimento perpetuo. È Plutarco che ce lo dice per primo: « Secondo Demetrio, fra le isole che circondano la Bretagna, molte sono deserte, sparse, ed alcune traggono i loro nomi da qualche eroe o da qualche dèmone. Navigando in queste regioni per ordine del re, al fine di raccogliere delle informazioni, Demetrio sbarcò sulla più vicina di queste isole deserte. Essa non aveva molti abitanti, ma questi erano sacri agli occhi dei Bretoni, e protetti da ogni ingiuria per parte loro. Nel momento in cui sbarcò, un gran turbamento si manifestò nell'aria, accompagnato da numerosi prodigi nel cielo. I venti soffiavano con fragore, e la folgore cadde in molti luoghi. Poi, ritornò la calma. Gli isolani gli dissero che si era prodotta una eclissi di qualche essere superiore. Aggiunsero che, così come una lampada non produce niente di spiacevole quando la si accende, ma che può causare delle spiacevoli molestie (26) quando la si spegne, del pari le grandi anime non fanno mai del male e producono i loro benefici fintantoché vivono, ma provocano venti e grandine, come oggi, quando si spengono o accade che periscano *frequentemente*. Spesso, possono del pari causare nell'aria delle esalazioni pestilenziali. È in queste isole, dice ancora Demetrio, che Cronos addormentato, e custodito da Briareo, viene tenuto prigioniero... » (27). Si noterà che Cronos, il « tempo », è addormentato. Si noterà del pari che si parla di morti che sono frequenti. Non è possibile stabilire, in base al testo, se si tratta della morte ripetuta di una stessa « anima superiore », o della frequenza dell'evento, ma il dubbio rimane. E in ogni modo, in questo Altro Mondo celtico, le « anime superiori » *si spengono*. Dove vanno, dal momento che non vi è morte nel significato terrestre del termine?

La risposta non è difficile. *Altrove*, ancora altrove. L'Altro Mondo non è che transitorio, e, più che mai, « la morte è il punto centrale di una lunga vita ». Nel ciclo del tempo, i mondi possono essere infiniti, e gli esseri possono passare dall'uno all'altro. L'Altro Mondo descritto dai Celti è *soltanto uno* dei mondi infiniti. Ma le porte di questo Altro Mondo non sono mai chiuse, e non vi è una condizione irrimediabile. Il concetto druidico è che il movimento perpetuo dell'evoluzione sia un mo-

(26) Fumo e odore, per esempio.
(27) Plutarco, *Su la fine degli oracoli*, 18.

vimento periodico, regolato secondo delle frequenze. In effetti, *l'energia è frequenza*, ciò che concorda assolutamente con le più recenti teorie scientifiche. Questa concezione della frequenza è illustrata nei racconti celtici attraverso la facilità con cui si passa da un mondo all'altro, che si sia morti o vivi. La notte di *Samain*, il mondo del *sidh*, è aperto a chi vuole penetrarlo. Gli abitanti del *sidh* si spargono spesso tra gli umani, e numerosi umani, a condizione di essere degli eroi, vale a dire « iniziati », si recano nel *sidh*, non fosse che in sogno, come lo sciamano. Non mancano gli esempi di queste « spedizioni verso l'Altro Mondo », di queste « navigazioni verso la Terra delle Fate », o verso il Paradiso, sia nei racconti irlandesi e gallesi, sia nei romanzi arturiani e nei racconti popolari. Esiste poi un mito significativo: quello del *Guado delle Anime*. È la storia delle pecore bianche che divengono nere, e viceversa, passando da una riva all'altra, o da una parte e dall'altra di uno steccato. Non può sussistere alcun dubbio al riguardo: la concezione celtica dell'Altro Mondo fa di esso una specie di piattaforma d'attesa, dove convergono gli individui e da dove essi possono ripartire verso questo nostro mondo o verso un *altrove*.

Ogni essere umano è dunque chiamato, per la sua essenza, per la sua natura, per la sua funzione, a transitare attraverso l'Altro Mondo. Si precisano allora due concetti speculativi del pensiero celtico: è preferibile conoscere il cammino che conduce a questo Altro Mondo, anche se si deve obbligatoriamente morire; d'altra parte, è possibile che certi *saggi* compiano il viaggio da vivi senza passare attraverso la morte. Fa così la sua comparsa un tema che ha avuto un immenso successo letterario e che, tuttavia, non è che un rito di iniziazione, quello della *Cerca*.

5 - LA CERCA

L'Altro Mondo è di difficile accesso. Per prima cosa, è invisibile agli occhi umani che sono accecati dall'apparente realtà delle cose. In secondo luogo, gli umani non hanno il dono dei Tuatha Dé Danann, quello di vedere senza esser visti. Infine, perché il cammino che conduce all'Altro Mondo è tanto pericoloso, tanto pieno di trappole, quanto lo è il ponte sciamanico. Ed è in questo che consiste l'insegnamento druidico: indicare a ciascuno come seguire il difficile cammino che conduce all'Altro Mondo, restando inteso naturalmente che i cammini sono molteplici e diversi, perfettamente individuali ed anche *singolari*. L'espe-

rienza non è mai l'esperienza dell'uno moltiplicata per quella degli altri. L'esperienza non riguarda che un solo essere, poiché, in questo mondo delle relatività, l'essere è totalmente isolato, totalmente autonomo. Del resto viene così ad essere salvaguardata la sua libertà, ed ogni insegnamento degno di questo nome deve tener conto di ciò, pena l'essere inefficace. Sembra proprio che, contrariamente al Cristianesimo che vuole insegnare una verità universale alla quale ciascuno non ha che il diritto di conformarsi, il druidismo abbia tentato, al pari di certi sistemi filosofici orientali, di preparare a ciascuno la via che gli è propria nello svolgersi della sua *cerca*.

Per arrivare ad un risultato, è necessario accumulare gli ostacoli su cui deve trionfare colui che aspira all'iniziazione. Ed il primo ostacolo, è la vaghezza, l'indefinitezza, l'inesistenza stessa della localizzazione, o quantomeno l'aspetto poco invitante o pericoloso del paesaggio che circonda l'ingresso dell'Altro Mondo. I racconti popolari riescono molto bene a descrivere l'atmosfera fosca e sulfurea che si diffonde in queste regioni di confine: le vie si restringono o sono ingombre di rovi, i manieri o le fortezze hanno un aspetto sinistro, tetro, protetti da muraglie o da cancellate che indicano la rovina o l'abbandono, ma subdolamente popolati da personaggi fantastici. Talvolta, c'è un fiume o un torrente da attraversare. Analogamente nei romanzi arturiani: giganti o personaggi poco simpatici bloccano il passaggio dei guadi o dei ponti, i ponti stessi sono stretti, pericolosi e delle bestie feroci si aggirano nella foresta. Negli stessi racconti celtici, l'accesso all'Altro Mondo è più diretto, meno carico di fantasmi che causano un senso di colpa. Il fatto è che il Cristianesimo non ha ancora alterato l'universo primitivo che è senza peccato. Ciò che impedisce all'eroe celtico di penetrare nell'Altro Mondo, è la sua mancanza di valore, di conoscenza o di coraggio, e i divieti sono molto più interiorizzati.

Giacché il superare delle zone limite non risulta evidente. L'essere umano vive in un mondo imperfetto, nel senso stretto del termine, vale a dire *non-compiuto*: di qui la sofferenza, la malattia, il dispiacere, la violenza, la miseria, che rappresentano le esitazioni dello spirito di fronte al cammino da percorrere. È un po' come per gli Stoici: si tratta di ridurre l'importanza di questi impedimenti interiori. Vincere la sofferenza, il dispiacere, la violenza, la miseria, è il primo passo verso una liberazione dell'anima. La cosa non avviene senza combattimenti, espressi in generale dalle lotte eroiche tra guerrieri. Ma bisogna vincere anche la propria disperazione, le proprie esitazioni. Ed accade di non vedere la por-

ta dell'Altro Mondo: essa è visibile solo di tanto in tanto, ove la si cerchi veramente con la vista interiore, la sola che conti qui. In una parola, l'essere umano che si lancia nella cerca deve correggere con la sua azione tutte le imperfezioni del mondo. La soluzione è forse quella che si presenta quando egli è riuscito ad eliminare i « mostri » che incarnano queste imperfezioni e che costituiscono degli ostacoli sulla dinamica universale. Ecco perché, per il pensiero druidico, ogni essere umano è « inviato in missione » per compiere qualcosa. L'atteggiamento druidico non è un atteggiamento passivo come quello degli orientali che si accontentano di denunciare la *maya*, vale a dire l'illusione del mondo, raccomandando la rinuncia come unica fonte di armonia e di gioia. L'atteggiamento druidico è rivolto all'azione: ciascun essere umano ha un ruolo da svolgere per *perfezionare* il mondo, per *portarlo a compimento*, e questo compimento non può realizzarsi se non con l'azione individuale in seno ad un'azione collettiva (28).

Si pone qui un altro problema: i druidi credevano all'anima universale come gli Indù indo-europei, oppure all'anima individuale, personalizzata e specifica? Se si considera la loro concezione di un Dio che è Tutto, e di cui gli esseri umani sono delle componenti attive nel suo divenire, si sarebbe tentati di rispondere che essi credevano nell'anima universale collettiva. Orbene, gli attori dell'Antichità affermano che, secondo loro, « le anime sono immortali », e fanno riferimento al sistema pitagorico, che esalta l'anima individuale. D'altronde, se i Celti si sono convertiti così facilmente al cristianesimo, è anche perché il cristianesimo presentava loro una dottrina della *salvezza individuale*. Non è dunque possibile conciliare il pensiero druidico e il pensiero buddhista: sono due atteggiamenti completamente opposti, due concezioni parallele. La credenza nell'anima individuale si manifesta nella cura che viene messa, in tutti i racconti celtici o di origine celtica, nel descrivere l'azio-

(28) Non c'è bisogno di dire che le speculazioni del neo-druidismo contemporaneo sui vagabondaggi dell'essere umano nei cerchi dell'esistenza, *Abred*, mondo delle azioni umane, *Gwenved*, « mondo bianco », cerchio paradisiaco, e *Keugant*, cerchio vuoto dove risiede il divino, sono assolutamente prive di ogni fondamento. L'origine di questa gerarchizzazione non risale oltre Iolo Morganwg, fondatore del neo-druidismo gallese alla fine del XVIII secolo. Si sarebbe davvero in difficoltà a trovare un qualunque riferimento a *Abred*, *Gwenved* e *Keugant* nei testi gallesi e irlandesi del Medio Evo. Iolo Morganwg è un personaggio alquanto singolare che, come un po' più tardi in Bretagna La Villemarqué, era persuaso di lavorare ad una rinascita del druidismo e voleva renderlo coerente e comprensibile per una *élite* intellettuale caratterizzata dal cristianesimo e dalle società esoteriche.

ne individuale, il modo di procedere personale, la responsabilità dell'essere, e di conseguenza il suo Libero Arbitrio. Come nella dottrina pelagiana, l'uomo è interamente libero di assumere il proprio destino, di scegliere la propria strada. Questa scelta è lui stesso a compierla. Di qui l'importanza della cerca individuale come mezzo di conoscenza e tentativo di perfezione. L'essenziale, ancora una volta, è il *superamento eroico.*

Questo significa affermare che l'azione domina tutto, ciò che è in evidente opposizione con il sistema orientale. L'eroe celtico vive *nel mondo* e agisce *sul mondo*, aspirando a *cambiare il mondo* in modo da renderlo conforme al piano divino. Il regno dei Celti è *in questo mondo come nell'altro.* In simili condizioni, sarebbe vano aspettare passivamente, con rassegnazione, che la situazione si capovolga in un Aldilà di giustizia e di riscatto. Tutti gli sforzi per far rispettare la giustizia devono essere compiuti quaggiù: i druidi sono anche dei legislatori e dei giudici che sorvegliano l'applicazione della giustizia divina. La più grande intolleranza denunciata dai druidi è quella dell'ingiustizia. Essi vogliono realizzare in questo mondo la perfezione dell'Altro Mondo. È forse il solo mezzo per sfuggire alla morte.

Ma, per instaurare la perfezione in questo mondo, bisogna sapere come si presenta la perfezione dell'Altro Mondo, il che motiva la necessità della cerca. Ciascun individuo, riconosciuto come autonomo, come libero, come dotato di specifiche capacità, ha il dovere di tentare la cerca e di ritornare a dire quel che ha visto. Tutti i « cercatori » non avranno visto la stessa cosa, e l'esperienza individuale arricchirà la collettività. La migliore illustrazione di questo modo di procedere è probabilmente quella dei Cavalieri della Tavola Rotonda, concezione ereditata in gran parte dal pensiero druidico. Ciascun cavaliere compie una cerca solitaria e specifica verso un unico fine, il Graal per esempio. Ma, quando il cavaliere ritorna a corte per raccontare quel che ha fatto e quel che ha visto, si avverte benissimo che è implicata la responsabilità del gruppo nell'azione individuale di uno dei suoi membri.

Il paradosso è questo. Ma il pensiero druidico è paradossale perché partecipa di una *eterologia.* È un pensiero dialettico. Dio è la Totalità. Dio è dunque l'insieme multiforme di tutte le azioni individuali. Vi è unità nel molteplice, molteplicità nell'unità. È qui che la logica celtica scava un fossato di fronte alla logica mediterranea. Il pensiero druidico non è né collettivista né individualista, *è l'uno e l'altro contemporaneamente*, poiché rifiuta ogni dualismo. Si dirà che è un pensiero irrazionale. Ciò non ha alcun senso: l'irrazionale non esiste, o piuttosto è soltanto

una struttura mentale che non si fonda sugli stessi punti di riferimento della ragione corrente e dominante in una data civiltà. I Greci e i Latini non hanno compreso i Celti, che tuttavia molto spesso hanno ammirato. La loro incomprensione era normale. I Celti, per quanto li riguardava, non hanno certamente compreso il modo di procedere dei Greci e dei Latini. È in ogni caso la prova dell'infinita varietà dello spirito umano che, messo a confronto con le realtà dell'esistenza e del destino, arriva a trovare delle spiegazioni, delle giustificazioni, delle soluzioni. La tradizione universale unica è un'illusione. Se una tale tradizione provenisse da una rivelazione unica nei tempi primitivi — dell'Età dell'Oro, per esempio —, se ne sarebbero trovate le tracce. Ma, al di fuori della tendenza al sincretismo, che confonde i dati invece di chiarirli, è difficile discernere una « tenebrosa e profonda unità » nel pensiero umano. Questa unità del pensiero umano sarebbe del resto un impoverimento. Poiché Dio e il mondo sono in perpetuo divenire, spetta a ciascun individuo, a ciascuna collettività apportare qualcosa. Che vi siano delle convergenze, questo è certo. Che vi siano degli errori, degli arretramenti, delle dimenticanze, delle incomprensioni, questo è evidente. Lo spirito umano cerca se stesso cercando il « Graal », quale che sia. È questo il senso della *cerca.*

E la cerca è obbligatoria. Nessuno può sottrarvisi senza attirare su di sé la « vergogna » di fronte alla collettività, essendo questa « vergogna », questa « onta », magica e sacra, la cosa più terribile che, secondo la dottrina druidica, possa investire un individuo. Pascal non ha detto altro nel suo famoso « argomento della scommessa »: ogni essere umano è *impegnato* nel gioco della vita, egli deve scommettere. La « cerca » è una scommessa. Ed è meglio scommettere una infinità di vincite.

Nel bellissimo racconto irlandese della *Navigazione di Art, figlio di Conn*, il giovane eroe, come conseguenza di una partita di scacchi giocata con la concubina — indegna — di suo padre, è obbligato a partire alla ricerca di una fanciulla che dovrà sposare (29). Ma egli ignora dove si trovi la fanciulla in questione, e nessuno sembra saperlo (30). Ma non può sottrarsi. Intraprende dunque questa disperata ricerca della Donna, di isola in isola, di avventura in avventura, di pericolo in pericolo. Finirà

(29) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 184-191.

(30) Lo stesso particolare si ritrova nel racconto gallese di *Kulhwch e Olwen*, il primo in ordine di tempo dei testi letterari arturiani e che contiene numerosi riferimenti alla più antica mitologia celtica. J. Loth, *Mabinogion*, pp. 99-145.

per conquistare colei che gli è stata destinata. Ma ciò non sarà stato senza errori, né senza sofferenze. E, quando ritornerà, con la sua sposa, il popolo d'Irlanda lo accoglierà con gioia e felicità, perché il successo dell'impresa si riverbera sull'insieme del gruppo. La felicità individuale è quella della collettività. Del resto, da questa cerca impossibile, l'eroe ha riportato non soltanto una sposa, ma tutte le ricchezze che ha potuto trovare laggiù, in quell'Altro Mondo che è un *altrove*, indubbiamente poco diverso dal nostro mondo.

Che tutto ciò sia un sogno... Può darsi. Ma ci sono dei sogni che rendono conto più fedelmente delle realtà superiori di quanto non faccia la visione quotidiana di un universo in perpetua trasformazione. I druidi erano dèi « molto veggenti ». Hanno considerato che tutti gli individui potessero giungere a questo altissimo grado di visione interiore. Essi facevano affidamento sull'essere umano, sostenendo che non vi è alcuna cosa impossibile che non possa essere superata perché esso, fatto ad immagine degli dèi-druidi e ad immagine del Dio innominabile, possiede un'infinita potenza di cui non sempre misura la portata e di cui non sa servirsi.

In questo senso, il druidismo è umanesimo. Ma un umanesimo *sacro.* La concezione monista dei druidi fa sì che non vi sia alcuna distinzione tra il profano e il sacro. L'essere umano è sacro. Il fatto è che ha dimenticato che l'universo è la preda delle forze oscure. Il druidismo si presenta dunque come un sistema perfettamente coerente, perfettamente organizzato, perfettamente umano e divino, per andare il più lontano possibile alla scoperta delle rive dell'isola meravigliosa là dove, infine, le contraddizioni appaiono per quello che sono, vale a dire degli sterili giochi di un pensiero che dubita di se stesso. È un tentativo generoso per riconciliare l'essere con se stesso.

È importante dirlo. Il druidismo è morto, definitivamente morto in quanto istituzione, in quanto religione, poiché non può esistere che in un quadro socio-culturale che esso gerarchizza e da cui emana. Ma il messaggio druidico non è completamente scomparso. Spetta a noi ritrovarlo sotto le ingannevoli arborescenze dei giardini fatati che dei maghi hanno fatto sorgere dal deserto. Il riso di Merlino ci può far smarrire. Ma è forse proprio in questo facendoci smarrire che egli ci fa scoprire il tracciato di un cammino tortuoso che conduce verso il *sidh* (31).

(31) Fra i trabocchetti predisposti dagli « incantatori », bisogna segnalare le famose *Triadi dell'Isola di Bretagna*, di cui numerosi « druidi » contemporanei hanno fatto la loro bibbia e

CONCLUSIONE PROVVISORIA

Più si cerca di penetrare all'interno del druidismo, più si ha l'impressione che esso si chiuda in se stesso. La mancanza di documenti affidabili obbliga a rimanere all'esterno del soggetto, e se questa posizione può garantire una certa obiettività, una certa visione d'insieme, essa risulta assai scomoda quando si tratta di comprendere il significato profondo della dottrina che i druidi insegnavano per vent'anni ai loro allievi, nei tenebrosi ritiri della foresta celtica. La visione obiettiva che se ne può avere è necessariamente incompleta. Ed essa è evidentemente falsa-

il loro vangelo. Alcune di queste *Triadi*, puramente mitologiche e aneddotiche, si trovano nel manoscritto gallese, il *Libro Rosso di Hergest*, che data al XIV secolo (manoscritto in cui si trovano i *Mabinogion*). Altre, ugualmente mitologiche, ma già alterate, si trovano nella raccolta *Myvirian Archaelogica of Wales*, raccolta di differenti testi gallesi basati su manoscritti gallesi più o meno perduti ordinati da Owen Jones, Owen Pughe e Edward Williams (Iolo Morganwg) nel 1801-1808. Queste *Triadi* sono tradotte in francese alla fine del tomo II dei *Mabinogion* di Joseph Loth, nell'edizione del 1913 (Fontemoing, Parigi), edite e tradotte in inglese da Rachel Bromwich, con il titolo *Trioedd Ynys Prydein*, nel 1961, a Cardiff. *Sono le sole Triadi di cui sia possibile garantire l'autenticità*, ma nessuna di esse riguarda la teologia o la metafisica dei druidi. Per contro, Edward Williams, detto anche Iolo Morganwg, ha ordinato una serie di *Triadi* teologiche e metafisiche pubblicate più tardi nel 1829, con il titolo *Cyfrynach Beirdd Ynys Prydain*, tradotte in seguito in francese da Adolphe Pictet con il titolo *Le Mystère des Bardes de l'Ile de Bretagne*. Queste ultime sono state tradotte in bretone nel 1931, da Yves Berthou-Kaledvoulc'h, con il titolo *Sous le chêne des Druides*, con una « traduzione » francese del poeta Philéas Lebesgue (Ed. Heugel, Parigi). Queste *Triadi* cosiddette tradizionali sono il risultato di uno sbalorditivo sincretismo di cristianesimo cattolico, presbiteriano e metodista, di frammassoneria scozzese, di credenze popolari non verificabili, di nozioni elementari mutuate dall'induismo e dal buddhismo (quel che se ne conosceva intorno al 1800), e di speculazioni di genere « esoterico » secondo la moda dell'epoca. In queste *Triadi* non vi è assolutamente alcun serio fondamento, alcun riferimento ad una antica tradizione druidica. Si tratta della pura ricostruzione intellettuale pre-romantica di una saggezza druidica scomparsa da lungo tempo. Iolo Morganwg ha voluto farne il « catechismo » del suo neo-druidismo.

ta da una tendenza a razionalizzare secondo i criteri dell'umanesimo mediterraneo.

Ciò significa che questo studio sul druidismo non è altro che un approccio al tema, pazientemente elaborato a partire dagli elementi più significativi di ciò che poteva essere il druidismo ai tempi dell'indipendenza celtica, tanto in Gallia, quanto in Irlanda e nell'isola di Bretagna. Cosa sarebbe diventato il druidismo se i Romani non avessero invaso la Gallia e poi la Bretagna? Nessuno può saperlo. Ma l'esempio dell'Irlanda, che non conobbe l'occupazione romana, prova che il druidismo sarebbe comunque scomparso, fondendosi nel cristianesimo primitivo, ancora vibrante del messaggio di risurrezione cristica. Questa non è un'ipotesi, ma una realtà: *il druidismo si è diluito nel cristianesimo dei primi tempi.*

La migliore spiegazione di questo fatto risiede nell'affinità che doveva esistere fra il druidismo e il messaggio evangelico. Non poteva trattarsi di una affinità formale, ma di unica identità di visione: l'immortalità dell'anima e la risurrezione. Gesù era, in qualche modo, la prova di ciò che affermavano i druidi. Tutto il resto, vale a dire le dispute fra druidi e missionari cristiani, non sono state altro che rivalità e lotte per accrescere la propria influenza al fine di conservare le posizioni migliori nella società. A partire dal momento in cui due tradizioni si ricongiungono su alcune posizioni essenziali, si produce una sintesi, e non più un sincretismo. Ed è quanto è accaduto, anche se l'apporto druidico nel cristianesimo primitivo è stato negato, combattuto e deliberatamente messo in disparte. Ma è spesso risalendo indietro nel tempo, attraverso le speculazioni del cristianesimo celtico come è stato vissuto in Irlanda e nelle comunità bretoni, che si giunge a comprendere quel che poteva essere la religione druidica. Una tradizione religiosa, soprattutto quando la sua influenza è stata forte — ed è il caso del druidismo —, non scompare mai completamente. A questo proposito, ciò che è accaduto il 27 giugno 1970, in Bretagna, nel corso di una cerimonia cristiana in seno alla Chiesa celtica restaurata, collegata all'ortodossia, è profondamente significativo. Uno dei suoi membri, volendo abbandonare questa Chiesa celtica, sollecitò dal suo superiore, l'arcivescovo Iltud, se non una benedizione apostolica, almeno una filiazione iniziatica. L'arcivescovo accettò e pronunciò un'ammonizione preliminare: « La mia intenzione è di dare ad X tutte le discendenze iniziatiche di cui sono detentore ed in particolare quelle che sono potute passare nelle chiese dopo i druidi miei predecessori, per esempio al momento della consacrazione dei

druidi all'ufficio di vescovi » (1). È noto infatti che Patrizio ed i suoi primi discepoli hanno battezzato, ordinato e consacrato numerosi membri della casta sacerdotale druidica. Da ciò ognuno può trarre le conclusioni che vorrà, ma è certo che, molto spesso, si cercano i druidi dove non sono e si sfiorano dei druidi senza saperlo. Andiamo anche più lontano: vi sono degli eredi dei druidi che non sanno di essere i depositari di una discendenza iniziatica.

Detto ciò, e mettendo in disparte tutte le versioni romanzesche dei fatti che sono state diffuse al riguardo, è possibile avere un'idea d'insieme del druidismo. Si trattava, dunque, di una religione di origine incontestabilmente indo-europea parallela alle religioni dell'India, della Grecia, di Roma e della Germania. Ma, come ogni religione radicata in un determinato paese, messa a confronto con le antiche credenze delle popolazioni aborigene, il druidismo ha assorbito elementi che non appartenevano al substrato originario indo-europeo. Se la struttura stessa della gerarchia sacerdotale e la ripartizione trifunzionale che caratterizzano il suo *pantheon* sono indubbiamente di essenza indo-europea, numerose credenze e numerosi riti non sembrano avere la stessa origine. Di qui la specificità del druidismo. Di qui i possibili riferimenti a religioni anteriori come i culti megalitici e i culti solari dell'Età del Bronzo nordica. Giacché, ad ogni modo, il druidismo ha una venatura *nordica* in rapporto alle religioni mediterranee. Sembra più vicino alla religione germanica ed anche alle religioni ugro-finniche che alla religione della Grecia classica e alla religione della Roma repubblicana. Ed è anche in questa prospettiva « nordica », che riguarda l'immensa pianura asiatico-europea che si estende dal Pacifico all'Atlantico, che il druidismo ha credenze e pratiche simili a quelle dello sciamanismo. Qui, si fa sentire l'eredità degli Sciti, essi che furono i mediatori tra Oriente e Occidente, ma attraverso il Nord. I Greci dell'Antichità non avevano forse torto quando confondevano i Celti e i Germani sotto il vago appellativo di Iperborei. E se non si tratta di una verità, è pur sempre un indizio.

Si può mettere ancora in evidenza il carattere *sociale* del druidismo. Mai una religione è stata tutt'uno con il gruppo sociale, assicurando a quest'ultimo il proprio equilibrio e la propria ragion d'essere, realizzando alla perfezione, almeno così pare, la coppia druido-re, il re non esistendo senza il druido, e il druido senza il re. È la prova del *monismo*

(1) M. Raoult, *Les druides, les societés initiatiques celtiques contemporaines*, cit. p. 198.

fondamentale che caratterizza il pensiero druidico: rifiuto definitivo del falso problema della dualità, visione dialettica dell'universo, unità e molteplicità della Divinità, tendenza certa ad un monoteismo puro, essendo Dio unico e molteplice nelle sue manifestazioni.

Il che vuol dire che il druidismo non si è accontentato di riunire e di mettere in ordine certe pratiche rituali più o meno magiche. Il druidismo aveva un valore spirituale che i Greci e i Latini hanno ammirato senza comprenderlo, ma di cui hanno sicuramente recato testimonianza. Il druidismo è stato certamente una delle più grandi e delle più esaltanti avventure dello spirito umano, tentando di conciliare l'inconciliabile, l'individuo e la collettività, Dio e la creatura, il Bene e il Male, il Giorno e la Notte, il Passato e il Futuro, la Vita e la Morte, ragionando secondo termini *eterologici* e speculando arditamente sul *Divenire* che è movimento perpetuo in un tempo che è stato abolito.

Certamente, è impossibile andare molto lontano nell'esegesi. Per i suoi punti oscuri, spesso voluti dagli stessi druidi, poco preoccupati che la loro dottrina si diffondesse non importa dove e non importa come, il druidismo eccita l'immaginazione. Si avverte confusamente che vi erano contenuti i germi di una *tradizione occidentale* perfettamente adattata ai popoli dell'Europa. Coloro che cercano disperatamente di ritrovare le proprie radici spirituali stando in questa Europa del Nord-Ovest, si trovano a volte ridotti a volgersi verso l'Oriente. Ma l'Oriente ha anche i suoi miraggi. In ogni caso, l'Oriente ha la sua specifica logica che non è necessariamente la nostra e il cristianesimo, che è anch'esso orientale, ha falsato il normale svolgimento dell'evoluzione occidentale.

Più che mai, in questa epoca d'interrogativi e di cambiamenti, l'interrogativo che si pone è il seguente: Chi siamo? Il druidismo avrebbe avuto la possibilità di darci una risposta. È troppo tardi?

Spetta a ciascuno compiere la propria *cerca* e fornire la propria risposta.

Bieuzy-Lanvaux, 1984

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Fernand Benoit, *L'Art primitif méditerranéen dans la vallée du Rhône*, 2° ed., Marseille, 1955.
— *Art et dieux de la Gaule*, Paris, 1969.
— *Le symbolisme dans les sanctuaires de la Gaule*, Paris, 1970.
Alexandre Bertrand, *La Religion des Gaulois*, Paris, 1897.
Yann Brekilien, *La Mythologie celtique*, Paris, 1980.
D'Arbois de Jubainville, *Le Cycle mythologique irlandais*, Paris, 1884.
— *Les Druides et les dieux celtiques*, Paris, 1906.
G. de Plinval, *Pélage*, Lausanne, 1943.
Marc De Smedt, ed altri, *L'Europe païenne*, Paris, 1979.
Jan de Vries, *La Religion des Celtes*, Paris, 1963.
Henri Dontenville, *La Mythologie française*, Paris, 1973.
Georges Dottin, *La langue gauloise*, Paris, 1920.
— *Manuel pour servir à l'étude de l'antiquité celtique*, Paris, 1906.
— *La religion des Celtes*, Paris, 1904.
— *L'Épopée irlandaise*, nuova edizione, Paris, 1980.
Georges Dumézil, *Mythe et Épopée*, Paris, 1974.
— *Les dieux des Indo-Européens*, Paris, 1952.
— *Mythes et dieux des Germains*, Paris, 1939 e 1959.
— *Romans de Scythie et d'alentour*, Paris, 1978.
Paul Marie Duval, *Les Dieux de la Gaule*, nuova edizione, Paris, 1979.
Dyllon-Chadwick-Guyonvarc'h, *Les Royaumes celtiques*, Paris, 1974.
Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, 2ª ed., Paris 1978.
(ed. it. *Lo Sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Edizioni Mediterranee, Roma, 1971).
— *Histoire des croyances et des idées religieuses*, tomo III, Paris, 1983.
Esperandieu, *Recueil général*, Paris, 1907-1966.
James Frazer, *Le Rameau d'Or*, Paris, 1983-1984, nuova edizione.
Claude Gaignebet, *Le Carnaval*, Paris, 1974.
Albert Grenier, *Les Gaulois*, Paris, 1904.
Ch.J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, Rennes, 1980.
Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, Rennes, 1978.
— *La Civilisation celtique*, Rennes, 1980.
Henri Hubert, *Les Celtes*, Paris, 1932-1945.
Douglas Hyde, *Contes gaéliques*, Paris, 1980.
Camille Jullian, *Histoire de la Gaule*, Vol. 8, 1907-1920.

Lancelot Lengyel, *L'Art gaulois dans les médailles*, Paris, 1954.
Ferdinand Lot, *La Gaule*, Paris, 1947.
Joseph Loth, *Les Mabinogion*, nuova edizione, Paris, 1979.
Jean Markale, *Les Celtes*, Paris, 1969.
— *L'Épopée celtique d'Irlande*, Paris, 1971.
— *L'Épopée celtique en Bretagne*, Paris, 1971.
— *La Femme celte*, Paris, 1972.
— *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, Paris, 1975.
— *Le Roi Arthur*, Paris, 1976.
— *Contes populaires de toutes les Bretagne*, Rennes, 1977.
— *Contes populaires de toute la France*, Paris, 1980.
— *Contes Occitans*, Paris, 1981.
— *Merlin l'Enchanteur*, Paris, 1981.
— *Les Grands Bardes gallois*, nuova edizione, Paris, 1981.
— *Le Graal*, Paris, 1982.
— *Vercingétorix*, Paris, 1982.
— *Mélusine*, Paris, 1983.
— *Le christianisme celtique*, Paris, 1983.
— *Siegfried ou l'or du Rhin*, Paris, 1984.
Guy Rachet, *La Gaule celtique*, Paris, 1975.
Michel Raoult, *Les Druides, les sociétés initiatiques celtiques contemporaines*, Monaco, 1983.
Salomon Reinach, *Cultes, mythes et religions*, 4 vol., Paris, 1905-1912.
Étienne Renardet, *Vie et croyance des Gaulois*, Paris, 1975.
E. Saillens, *Nos Vierges noires*, Paris, 1945.
Paul Sébillot, *Le Folklore de la France*, nuova edizione, 1981-1984.
M.L. Sjoestedt, *Dieux et héros des Celtes*, Paris, 1940.
Jules Toutain, *Les cultes païens dans l'Empire romain*, Vol. III, Paris, 1921.
Van Gennep, *Manuel de Folklore contemporain*, Paris, 1935-1947.
André Varagnac, *L'Art gaulois*, nuova edizione, 1964.
Joseph Vendryes, *La Religion des Celtes*, Paris, 1948.

RIVISTE
Revue Celtique (Parigi)
Études Celtiques (Parigi)
Revue de l'Histoire des Religions (Parigi)
Ogam Celticum (Rennes)
Revue des Traditions populaires (Parigi).

JEAN MARKALE, francese, è specialista di letteratura e di leggende celtiche. È membro del gruppo surrealista, e il suo libro **Les grands Bardes Gallois** ha avuto una prefazione di André Breton.
Fra le sue opere: **Les Celtes et la civilisation celtique** (1965); **L'Epopée celtique d'Irlande** (1971); **L'Epopée celtique en Bretagne** (1975[2]); **Traditions de Brétagne** (1976); **La Femme Celte** (1977[4]); **La Bretagne racontée aux enfants** (1979); infine, una biografia di **Eleonora d'Aquitania** (1979) pubblicata anche in Italia.

JEAN MARKALE

IL DRUIDISMO

Religione e divinità dei Celti

MAR 06198/70

La civiltà dei Celti dipende quasi esclusivamente dalla tradizione orale. La conosciamo dunque poco e male. A maggior ragione, la religione dei Celti, il druidismo, ci appare spesso attraverso una fitta nebbia. Ciò ha favorito la formulazione di discutibili interpretazioni che sono altrettanti fantasmi sorti dalla nostra stessa ricerca spirituale e collocatisi sulle immagini forti di un passato che consideriamo con nostalgia. I druidi stessi sono individuabili nella storia, ma la dottrina che essi professavano ed insegnavano rimane prigioniera di zone d'ombra che sono state talvolta sistematicamente alimentate. In ultima analisi, il druidismo, vale a dire il pensiero religioso degli antichi Celti, è l'insieme delle concezioni spirituali, intellettuali, artistiche, scientifiche e sociali della comunità celtica prima che questa si convertisse al cristianesimo. Bisogna ancora ricercare queste concezioni attraverso le molteplici espressioni tradizionali della comunità celtica. È il fine di questo libro: fornire non i « segreti » del druidismo, verosimilmente andati perduti per sempre, ma i mezzi per andare indietro nel tempo, segnando ogni tappa con semplici osservazioni, derivate da tutti i documenti disponibili, affinché ciascuno possa ritrovare la propria visione di ciò che era il pensiero dei Celti.

L. 28.000

ISBN 88-272-0782-1

9 788827 207826